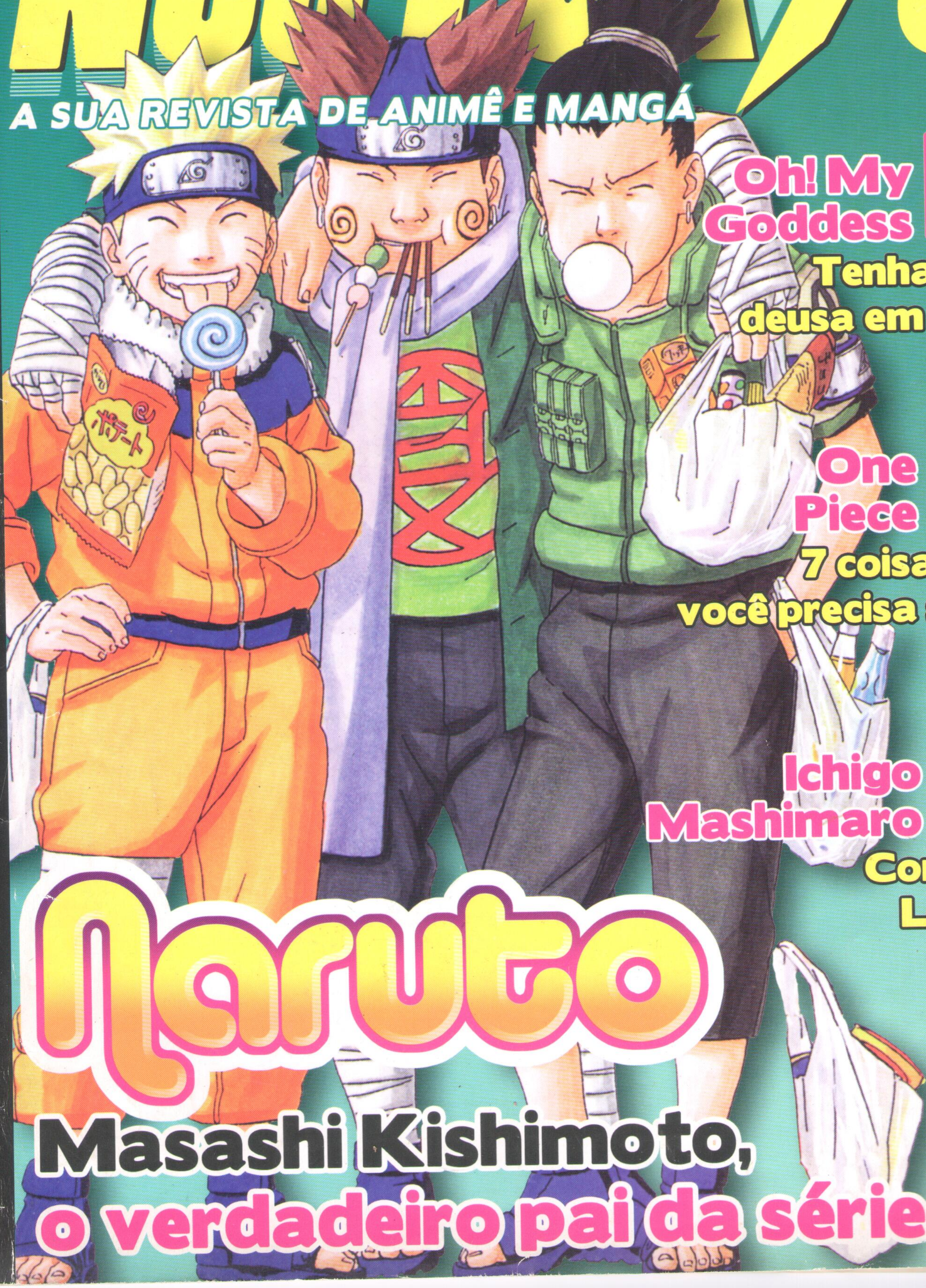
NeoTOKYO 37 | Death Note + Naruto + One Piece + Oh! My Goddess

Death Note especial sobre a série do momento

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



Oh! My Goddess
Tenha uma deusa em casa!

One Piece
7 coisas que você precisa saber

Ichigo Mashimaro
Comédia Lolicon

Naruto

Masashi Kishimoto, o verdadeiro pai da série

NÚMERO 37 - PREÇO R$ 7,90
ISSN 1809-1784

PODER ALEMÃO: 12 CARROS • 5186 CV • 52 PÁGINAS
CAR AND DRIVER
13
IMPRESSÕES: O NOVO SAMURAI NISSAN 370Z
COMPARATIVO: GOLF GT x VECTRA GT AUTOMÁTICOS
APROVEITE A CRISE!
ESCOLHEMOS OS MELHORES CARROS DE
R$ 30 A R$ 70 MIL
COMPRAR OU VENDER
NACIONAL OU IMPORTADO
À VISTA OU FINANCIADO
NOVO OU USADO
A SUA CAR AND DRIVER ELEGEU OS 10 MELHORES CARROS DO
CAR AND DRIVER
12
IMPRESSÕES: JÁ ANDAMOS NA FERRARI CALIFORNIA
TESTE: TOYOTA HILUX 2.7 GASOLINA | FORD ECOSPORT 2.0 FLEX
TESTE
VETTE ZR1

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Editora escala

CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 37, ISSN 1809-1784

DIBRA
NOVA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde CEP 02518-000 - São Paulo/SP Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo/SP

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: +55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00 Fax: +55 (11) 3857-9643 (atendimento@escala.com.br)

EDIÇÕES ANTERIORES
Ao preço da última edição em banca
Tel. +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Nós temos uma ótima impressão do futuro

O criador e a criatura

Mais uma NT prontinha pra vocês! Muito obrigado pela quantidade de cartas e emails enviados. Isso é ótimo para saber as opiniões de vocês. Continuem sempre em contato, OK?

Sobre esta NT, atendendo aos pedidos, uma matéria caprichada sobre Masashi Kishimoto, simplesmente o criador de Naruto. Tem ainda um resumo muito bacana dos OVAs da série Oh! My Goddess, um animê que possui muitos fãs por aqui. Para os fãs de games, um artigo bem bacana sobre a franquia Phoenix Wright, que transforma o jogador num advogado que precisa resolver inúmeros casos. É muito legal.

Tem também uma ótima matéria sobre lolicon focada em Ichigo Mashimaro. E ainda, 7 Coisas Que Você Queria (e precisa) Saber Sobre One Piece, o popular animê que vem conquistando uma ótima audiência no SBT. Para os fãs de Death Note, um mega especial sobre a série, com direito até a uma peça de teatro que foi exibida em São Paulo e que em 2009 volta a ser apresentada.

Não acabou, acompanhe nossas seções fixas, entrevistas e muitas outras coisas bacanas que você só encontra aqui na NT.

Até a próxima oportunidade.

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

BATALHAS DIGITAIS!
A série chegou ao Brasil anunciada como a principal arma contra a febre Pokémon, que, apesar do desgaste, ainda estava em alta. O ano era 2000 e a Rede Globo precisava de uma maneira para combater a ascensão Pokemaníaca. Foi quando apareceu Digimon. Na **NT 36!**

CARD CAPTOR SAKURA
A história de uma menina meiga, gentil e muito corajosa. A hora e a vez de Sakura Kinomoto, a caçadora de cartas em sua trajetória de doze anos de carisma com os fãs. Na **NT 36**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
▸**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Zombar da filosofia é, na realidade, filosofar" Pascal

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

EDITORA ESCALA
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
Rua Antônio Vera Cruz, 454
Casa Verde – CEP 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudios@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

28

Tenha uma Deusa em casa!

Criado por Kosuke Fujishima, o mangá de Oh! My Goddess é uma série seinen que estreou em 1988 na revista Afternoon (da editora Kodansha). Recentemente, em comemoração ao aniversário da série, a editora lançou o mangá em 37 edições encadernadas.

36 - Biografia de Masashi Kishimoto - O criador de Naruto
Vamos falar um pouco sobre Masashi Kishimoto, o criador de Naruto.

56 - Phoenix Wright e Apollo Justice – Ace Attorneys
Adventure com visual novel fazendo sucesso no mundo inteiro.

52 - Ichigo Mashimaro
Lolicon! Lolicon! Ichigo Mashimaro é um mangá criado por Barasui e publicado em 2001 na revista Dengenki Daioh. Uma comédia imperdível para quem gosta do gênero.

43 - 7 Coisas Que Você Queria Saber Sobre One Piece
Junte-se à tripulação e confira a respostas de suas perguntas.

12 - Death Note – Os Segredos Por Trás da Maçã
Você é capaz de resistir à curiosidade de testar o Death Note?

20 - O Caderno da Morte
Dos mangás diretamente para os palcos de São Paulo

34 - REVIEW - MANGÁ
Oboretaiv

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Coleção
61 – Model Sheet
62 – Curiosidades
64 – Ensino Básico NT
66 – Dublagem
67 – Play (Letra)
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró *Insider*

Novo Console no Brasil: Zeebo

Em breve, os brasileiros serão os primeiros consumidores do mundo a conhecer o Zeebo, um conceito revolucionário de entretenimento tanto em tecnologia como em modelo de comercialização. Desenvolvido pela Zeebo Inc., o console que vem sendo apontado pelos grandes publishers como a quarta plataforma de videogames do mundo, será lançado comercialmente no primeiro trimestre de 2009 no Brasil, onde será produzido na fábrica da Tectoy, em Manaus. Em seguida, será oferecido para licenciamento em outros países, com foco especial nos mercados emergentes.

zeebo
zeebo

O Zeebo representa o fim da mídia física no universo dos videogames, porque todos os jogos são armazenados na memória do console e disponibilizados a partir de downloads feitos pela rede ZeeboNet 3G. O jogador não precisa usar um modem especial, ter acesso à banda larga ou pagar qualquer mensalidade. Basta ligar o console na TV. O Zeebo automaticamente conecta-se à rede wireless ZeeboNet 3G, que é totalmente gratuita e disponível onde há cobertura 3G no país (veja mapa de cobertura no site www.zeebo.com.br). "Este modelo de negócio é totalmente inovador e trata-se da primeira iniciativa realmente antipirataria do mercado de games", afirma Fernando Fischer, CEO da Tectoy.

No Brasil, o Zeebo será lançado com seis jogos instalados – Action Hero 3D, Treino Cerebral, Prey Evil, Quake e mais dois jogos de um grande Publisher, que ainda não foi divulgado. Além desses títulos, o catálogo inicial do Zeebo conta com mais de dez jogos, todos desenvolvidos para essa plataforma e que custarão a partir de R$ 10,00. Um importante diferencial é que todos serão em português.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Seu jeito.
Sua revista.

MAXIM
21 previsões furadas!
PROFISSÃO: PERIGO

Carreira &negócios
CRIATIVIDADE O COMBUSTÍVEL PARA O SUCESSO!

casa&construção
PASTILHAS

Nas bancas!

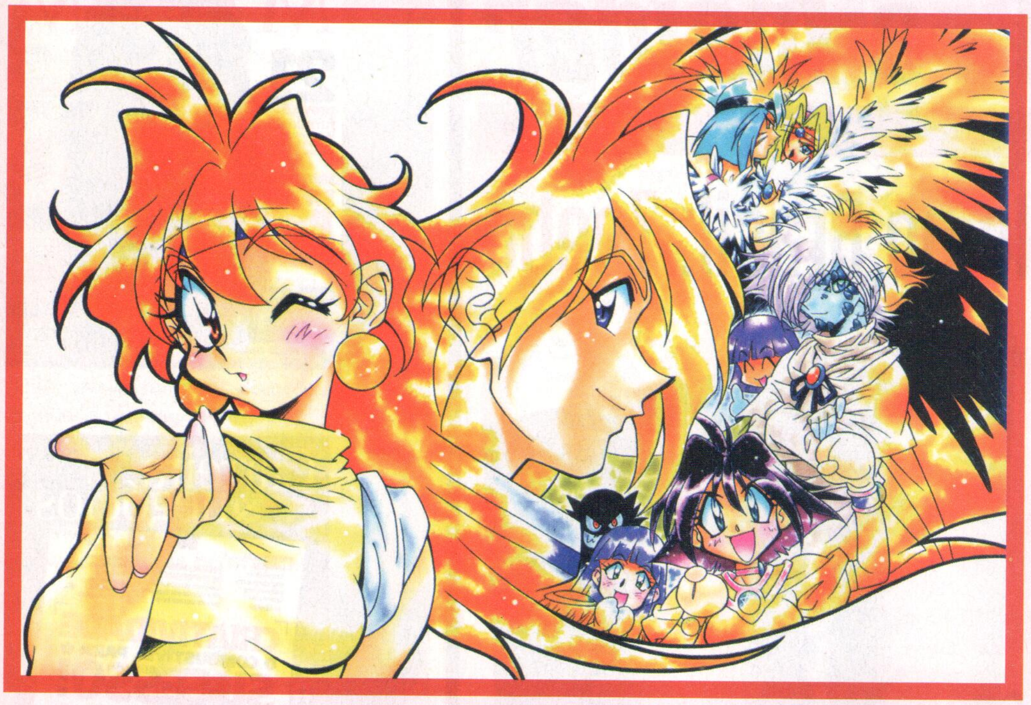
Confira também:
edições anteriores, coleções e mais de 3.500 produtos pelo
www.escala.com.br

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



PEDIDOS E RECLAMAÇÕES

Oi, pessoal de NT!!! Eu queria dizer que gosto muito da revista, mas infelizmente faz uns 3 meses que eu não compro!!! Moro em São Gonçalo-RJ e a NT não veio para nenhuma banca!! Nem de São Gonçalo nem de Niterói!! E eu queria muito comprar!! A última edição que chegou foi a 31. Peço que me ajudem!!! Valeu, beijos
Patrícia da Costa Bezerra – por email

Olá, meu nome é Marcio, moro em Belém do Pará e compro a NT desde a n° 20 e desde a edição 28 ela não veio mais pra minha cidade, mas eu estou comprando pela internet todo mês; estou comprando até as edições antes da 20. A que eu mais queria não tinha, era a de n° 17 de Ranma 1/2 — não há possibilidade de eu adquirir esta edição? Queria que vocês publicassem uma matéria nova sobre Love Hina, mais matérias de Bleach, uma de Trigun e um guia de personagens de One Piece, se vocês não se importam vou fazer algumas perguntinhas: 1) Pokémon a série já foi lançada em DVD? 2) Slayers, Trigun, Ranma 1/2, Love Hina e Bleach vão ser lançados em DVD? 3) Quais são as próximas séries a serem lançadas pela PlayArte?
Marcio Santos de Moraes, Icoaraci, Belém, Pará.

Fala, Patrícia e Márcio, tudo bem? Realmente a NT está passando por uma reformulação em seu processo de distribuição, mas logo estaremos com tudo em ordem novamente, OK? Uma boa opção para conseguir as edições que faltam pra vocês é o site da editora Escala (www.escala.com.br). Lá se encontram todas as edições disponíveis. Sobre seu pedido, pode ficar tranqüilo que teremos novas matérias sobre Bleach, Love Hina, One Piece e Trigun e agora vamos às perguntas: 1 – Pokémon teve alguns episódios da série e diversos filmes lançados de forma bem tímida no país. 2 – Ranma chegou a ter alguns filmes lançados em VHS, mas em DVD, nada, já Bleach deve ser lançado em 2009. 3 – A PlayArte lançará Bleach em 2009 (se não houver mudanças de planos) e está de olho em outras séries bem populares.

CLAMP

E aí, galera da NT!! Tudo bem!? Aqui quem fala é uma grande fã de vocês. Adoro o seu trabalho e sempre acompanho quando posso. Estou aqui escrevendo pedindo que, se puderem, façam uma matéria exclusiva sobre a CLAMP. Elas são, digamos, autoras de vários animês e mangás famosos (Sakura Card Captor, Tsubasa ...). E nessa matéria colocarem os mangás e animês que elas já lançaram e pretendem lançar. Vários beijos e abraços para todos!!
~Yuuuko~ - por email

Olá ~Yuuuko~, tudo certo por aqui, e com você? Valeu por suas palavras de incentivo, é sempre muito bacana ver que estamos conseguindo fazer nosso trabalho direitinho, agradando vocês, mas como sempre digo, não deixem de enviar também suas críticas. Já recebemos vários pedidos solicitando uma matéria sobre o grupo CLAMP, estamos demorando um pouco porque a matéria exige muita pesquisa e dedicação, mas pode ficar tranqüila que logo, logo ela aparece, viu? Abraços pra você, também!

YO...

Estou escrevendo esse e-mail para falar que estou adorando a revista e queria pedir uma matéria exclusiva sobre o grande criador de Naruto, Masashi Kishimoto, porque amo de paixão Naruto. Vocês poderiam também pôr um espaço exclusivo também para mangakás brasileiros e um espaço para leitores como eu mandarem seus mangás!!!!

Camila Ribeiro – por email

Oi, Camila, tudo bem? Sobre seu primeiro pedido, a gente conseguiu ler sua mente e trazemos nesta edição uma matéria muito bacana sobre Masashi Kishimoto, o criador de Naruto. Tenho certeza que você irá adorar! Em relação a espaço para mangás brasileiros e mangakás, sempre temos esse canal aberto, basta vocês enviarem seus trabalhos, OK? Até a próxima!

PRINCESS TUTU, GALISM E CONDE CAIN.

Olá, Neo Tokyo! Pra começar, a revista é ótima, e eu só não consigo comprar sempre porque é raríssimo que ela apareça nas bancas daqui, e porque muito infelizmente não há assinatura dela (por enquanto, eu espero). Gostaria de sugerir matérias sobre os mangás Conde Cain e Galism. Também gostaria muito de ler uma matéria sobre o animê Princess Tutu, uma bela combinação entre animê e ballet, infelizmente ainda desconhecida pela grande maioria do público otaku.

Mariana Furtado – por email

Oi, Mariana, em relação ao "sumiço" da NT de algumas cidades, já explicamos o que está acontecendo na primeira carta desta edição, certo? Fique tranquila que logo tudo voltará ao normal. Sobre suas sugestões, pode deixar que iremos escrever matérias sobre esses dois ótimos mangás que são publicados no Brasil pela Panini Comics. Princess Tutu é um animê shoujo muito bacana e pode deixar que iremos incluir o tema em nossas futuras pautas. Tá legal?

JIGOKU SHOUJO

Fala galera! Gostaria de pedir uma matéria sobre um dos animês que mais gosto: Jigoku Shoujo, que é uma série muito boa e ao contrário da maioria dos animês trazidos ao Brasil ele recebeu uma dublagem muito bem feita, e possui uma história muito bem escrita. Já tive a oportunidade de ler o mangá e assistir ao animê que atualmente está na terceira temporada, porém muitas pessoas o desconhecem, então gostaria de uma matéria para que outras pessoas possam conhecer esta grande série. Até a próxima!

Marcus Vinicius Pontes Sotter – por email

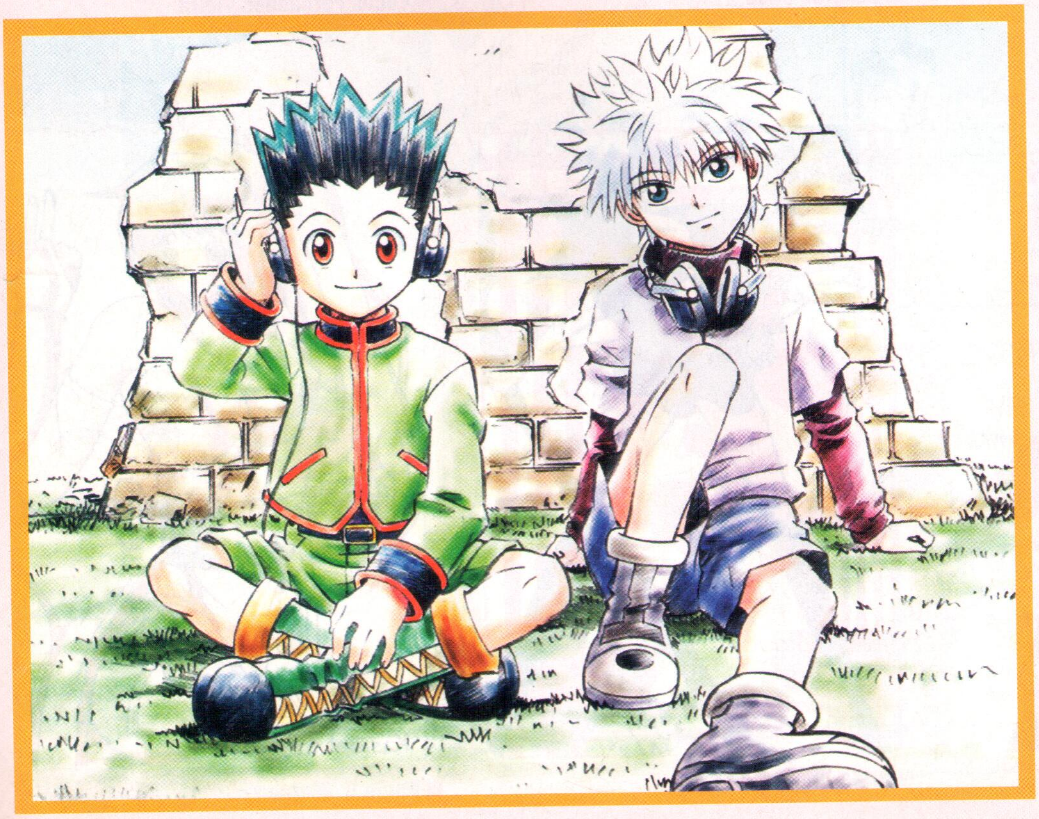
Falaí, Marcus, tudo bem? Jigoku Shoujo é realmente muito bacana e mescla diversos estilos. Vem tendo uma ótima aceitação por parte do público e sem dúvida é uma série que logo dará as caras aqui na NT. Em meio a tantos animês com estilos semelhantes, uma série como essa acaba mesmo se destacando, não é verdade?

ATENDAM MEU PEDIDO!!

Oi, pessoal do NT!!! Beleza? Eu adoro a revista e tudo o que os editores colocam nela! Queria saber se dá pra fazer uma matéria sobre o animê que está passando no Animax. Ele é novo, por isso não sei se o pessoal conhece. O nome é Mushishi. Eu simplesmente fiquei apaixonada por ele quando vi pela primeira vez! Por favor, atendam meu pedido!!!

Alice Gomes – por email

Oi, Alice, tudo bem? Pode deixar que já estamos preparando uma matéria especial sobre as novas séries do Animax e Mushishi está incluída na lista.



No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

RESULTADO DA PROMOÇÃO:

CAVALEIROS DO ZODÍACO: A Saga de Hades - Elíseos

Natalia M. de Souza
Rio de Janeiro - RJ

Antônio Lucas Fonseca
Camanducaia - MG

Richard Antônio Alves
Campinas - SP

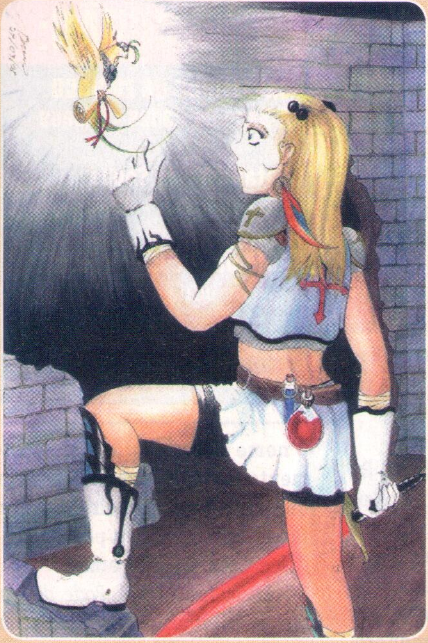
NT

Oi. Meu nome é Alessandra e eu queria dizer que adoro a revista de vocês e por favor eu queria pedir que vocês publicassem em uma mesma edição matérias sobre Bleach, Sakura Card Captors, Hunter x Hunter e Naruto. Por favor, esses são meus quatro animês prediletos e tenho certeza que essa revista iria detonar nas bancas!!!! Por favor, publiquem meu e-mail: sandra.simpleplan@hotmail.com. Valeu e mil beijos...

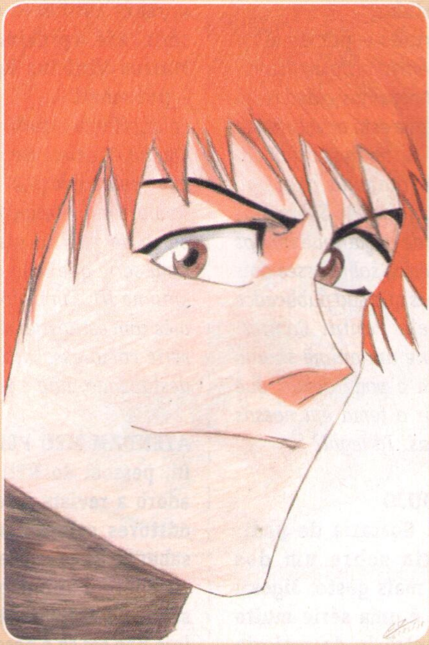
Alessandra Rodrigues – por email

Olá, Alessandra, tudo bem? Obrigado por escrever pra gente e pode ficar tranquila que vamos pensar numa forma de, numa mesma edição, trazer matérias diferenciadas sobre essas quatro obras fantásticas. E como você pediu, estamos divulgando o seu endereço eletrônico, tá legal? Até a próxima!

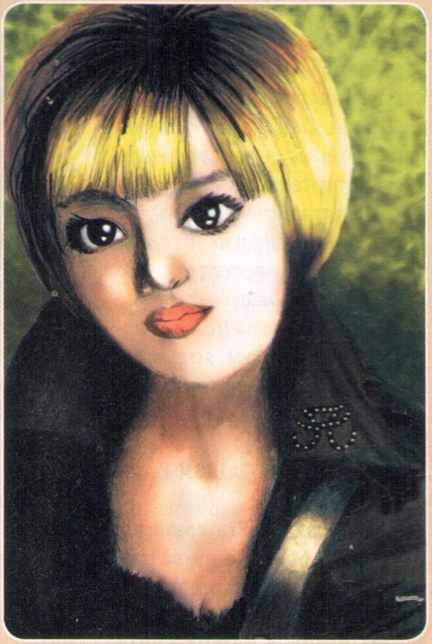
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



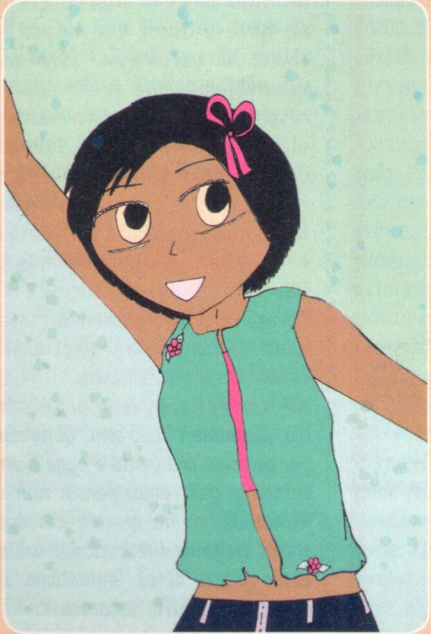
■ Bruno Oliveira da Silva



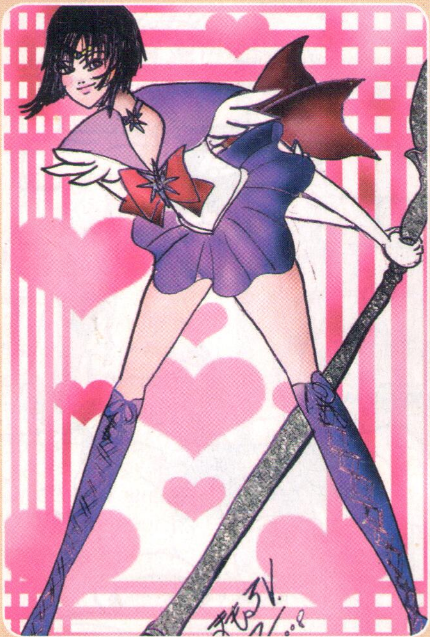
■ Eduardo Silva



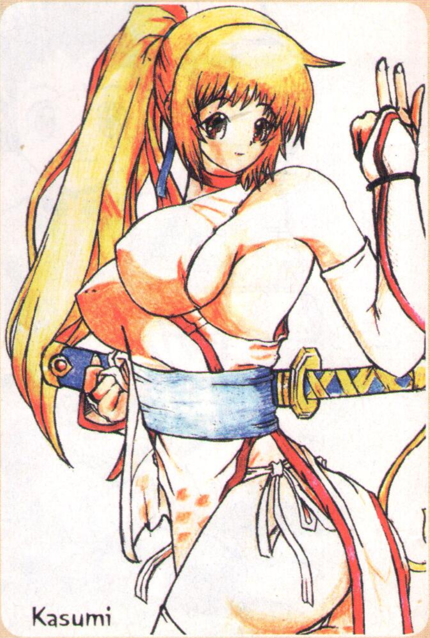
■ Lucas Fernandes Vieira



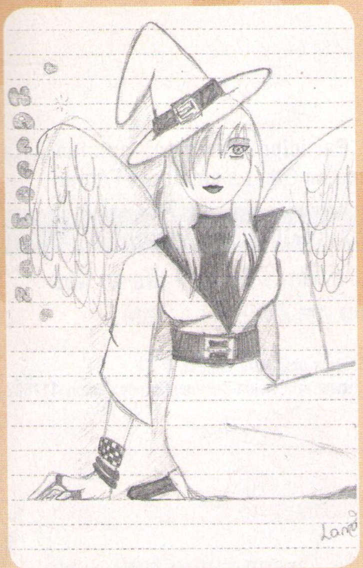
■ Mariana Angelo



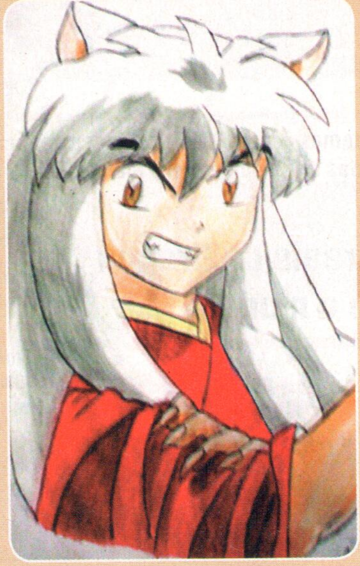
■ Victor Hugo



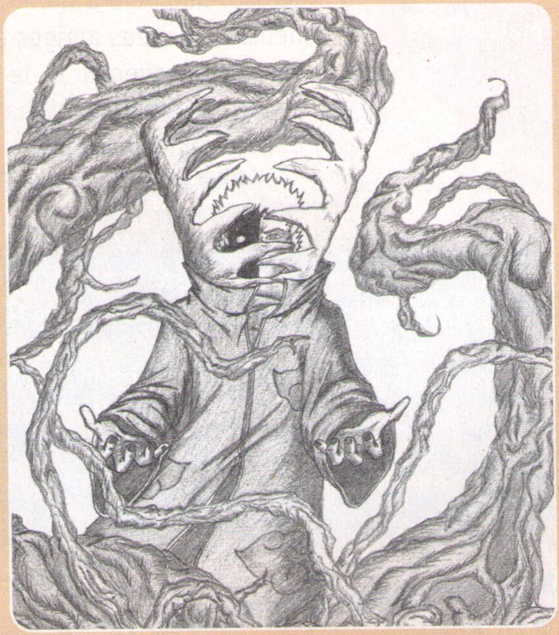
■ Paulo R. Morais



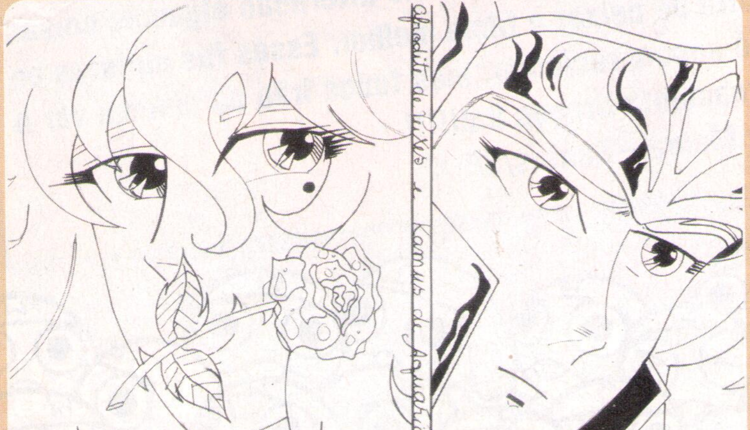
Nani Santos de Freitas



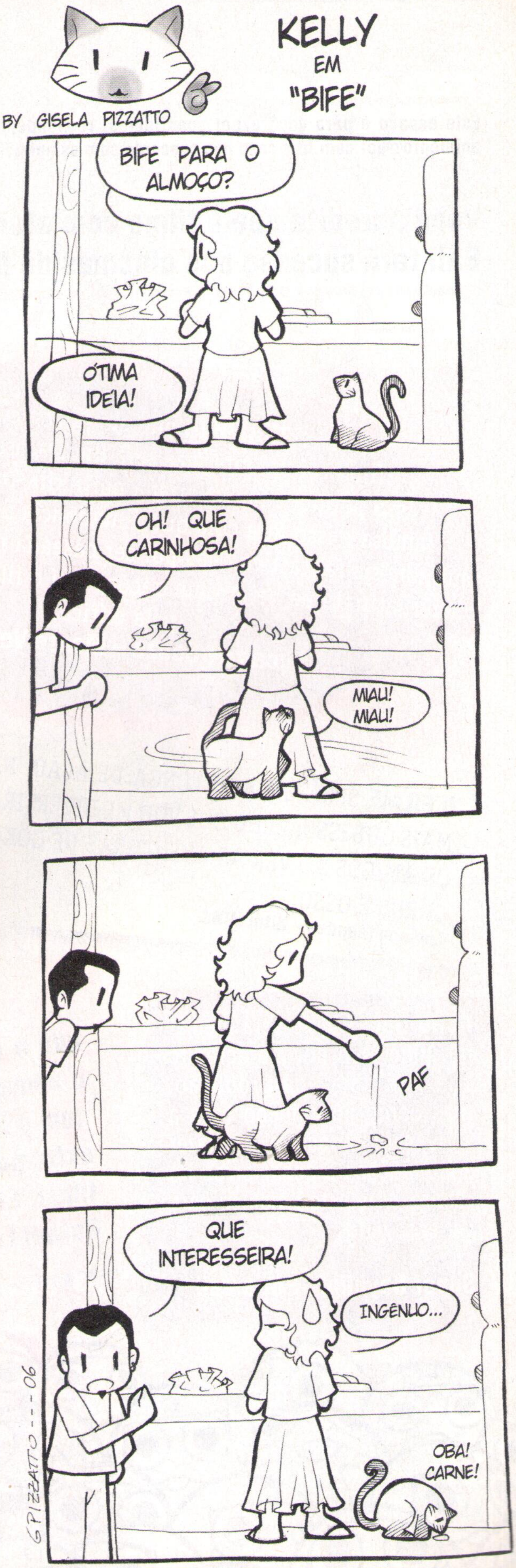
Rafael da Silva Lopes



Wesley Rocha


Afrodit de Peixe e Kamus de Aquário

Mauricio dos Anjos da Lapa Jr


KELLY
EM
"BIFE"
BY GISELA PIZZATTO
BIFE PARA O ALMOÇO?
ÓTIMA IDEIA!
OH! QUE CARINHOSA!
MIAU! MIAU!
PAF
QUE INTERESSEIRA!
INGÊNUO...
OBA! CARNE!
G.PIZZATTO - - - 06

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você acredita que o filme com atores reais de Dragon Ball fará sucesso nos cinemas de todo o mundo?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Qual editora de mangás se destacou em 2008 e por quê?

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ACREDITO que ele fará sucesso financeiramente mas será um fracasso de crítica. Isso porque a marca criada por Akira Toriyama é muito famosa e isso fará com que a audiência do filme por todo o mundo seja fantástica. Mas por ser baseada numa série de sucesso, será natural que haja comparações e aí o filme vai ser maltratado pela crítica.

Lucas de Souza – Monte Verde/MG

O FILME, assim como tudo baseado em Dragon Ball, será um sucesso. Não vejo a hora de ir ao cinema com meus amigos e poder conferir as aventuras de Goku e toda a turma na telona. Será emocionante.

Karina T. Lopez – Santos/SP

O FILME SERÁ UM BOM LONGA DE AÇÃO, NADA MAIS QUE ISSO. ACHO QUE VOU ME DIVERTIR COM OS AMIGOS AO VER AS AVENTURAS DE GOKU EM CARNE E OSSO.

Luciana Mendes – Niterói/RJ

ACHO QUE será uma porcaria. Pelas notícias que estou acompanhando pela internet, eles estão mudando muitas coisas; nós, fãs que assistimos à série e acompanhamos o mangá, não conseguiremos assistir sem criticar. Mas uma coisa eu tenho certeza, mesmo achando que será um filme horrível, irei assistir.

Jorge Almeida Lima – São Paulo/SP

ACHO QUE o filme será mediano, digo isso porque acredito que terá uma boa produção, mas como já conheço toda a série, será impossível não fazer comparações e achar erros no roteiro. Mas estou maluco para ver esse filme.

Super Sayajin – Por email

VER GOKU e a galera na telona será demais. Tenho certeza de que o Toriyama não deixaria a Fox fazer qualquer coisa com o nome de Dragon Ball. Eles estão alterando algumas coisas com o intuito de deixar o filme melhor. Esses fãs puristas ao extremo só sabem reclamar, mas todos irão ao cinema ver o filme. Eternamente Dragon Ball!!!!

Rafael Luiz Moura – Santos/SP

ENFRENTE TODOS
OS DESAFIOS
GAME OVER PLUS ANIME
WWW.ESCALA.COM.BR
Call of Duty: World at War
Crysis Warhead
CD-ROM
PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER PCMANIA
| PC | X360 | NDS | PSP | PS3 | PS2 | ARCADE | MOBILE
GAMEone!
(Review)
GEARS OF WAR
Sucesso garantido
200 JOGOS NO CD!!!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
Gamers PRÓ
Quantum of Solace
DETONADOS ESPECIAIS
Space Dead
Lego Batman
Inclui CD
NAS BANCAS!

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

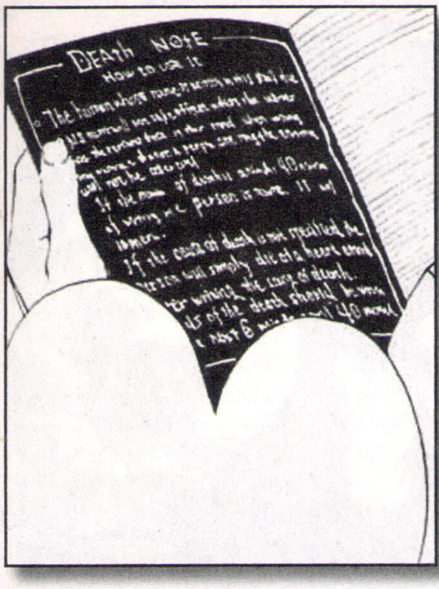
Nas bancas!
Pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Os Segredos Por Trás da Maçã

DEATH NOTE

Um dia, andando tranquilamente pela rua, você encontra um caderno que diz matar as pessoas cujos nomes você escrever nele. A curiosidade lhe faria, com toda a certeza, testar o caderno. Mas em quem você testaria? Um familiar que te despreza? Aquele colega da escola que te bate? Ou um bandido qualquer? Todos esses pensamentos passariam pela sua cabeça, mas só um passou na cabeça de Light Yagami quando ele encontrou o caderno da morte: vou eliminar os bandidos para ser o deus de um novo mundo. Conheça cada canto oculto do cérebro do estudante mais inteligente dos mangás na luta contra o detetive mais esperto do mundo no mangá Death Note.

Por Fábio Garcia



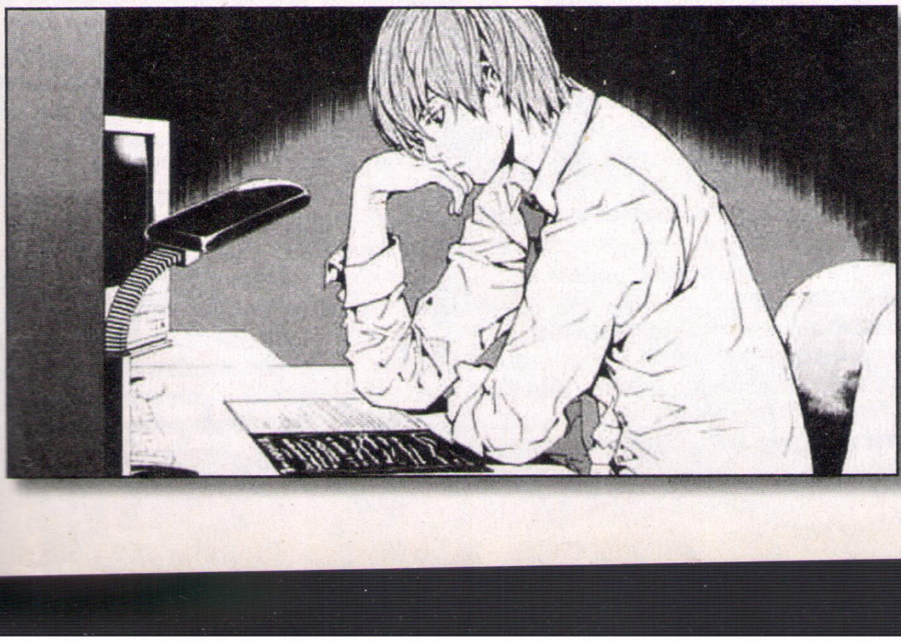
MAÇÃ

Seria injusto começar uma matéria de Death Note sem comentar o quanto essa série mexeu com este que vos escreve. Fui apenas conhecer a série tardiamente, pra falar a verdade. Quando começou o mangá e logo em seguida o animê não dei muita bola para aquilo. Afinal, era mais uma "modinha da Jump" assim como Naruto ou Bleach. Não me interpretem como sendo um alienado que desconhecia do que se tratava: sabia do caderno, tinha conhecimento que bastava escrever o nome de uma pessoa para que ela morresse, e conhecia, inclusive por nome, os três personagens principais: Light Yagami, L e Misa Amane.

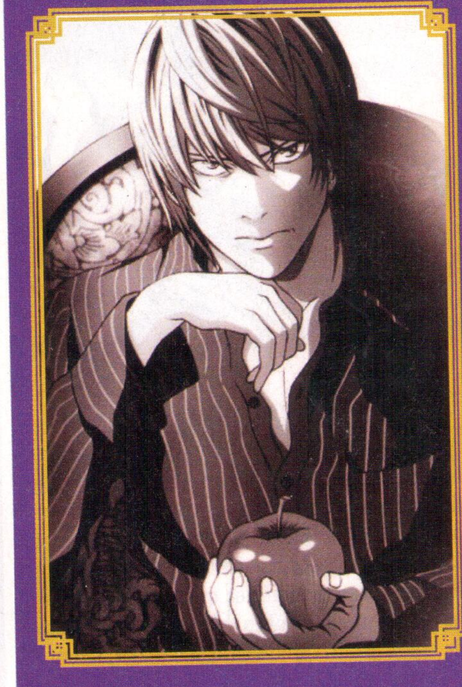
Como por uma obra do destino, uma vez me vi diante das onze primeiras edições do mangá lançadas no Brasil pela Editora JBC. Numa de minhas tediosas viagens de ônibus, abri a primeira edição e comecei a ler. O traço era bonito, mas não queria dizer muita coisa, afinal, quantas séries possuem o traço lindo e a história não vale o papel em que é impresso? O roteiro também era interessante e funcional, mas nada de mais. Foi quando percebi que havia perdido tempo de minha vida com um preconceito tolo pela série. Pode parecer que vou florear um pouco a história, dar um toque de ficção para algo que nunca aconteceu, mas é verdade: sem reparar, acabei perdendo o ponto de descida por ficar entretido com o mangá.

A história me envolveu e me cativou assim como a serpente tentou Eva com uma maçã. Aliás, a maçã é usada em diversos momentos durante a série, chegando a ser usada como símbolo dela. Na abertura do animê, ela aparece em diversos momentos, e sua participação é bem explicável. A maçã sempre foi usada na mitologia ocidental com diversas representações. A mais comum é o valor de pecado, tomando como embasamento a história de Eva e da serpente. Suas formas sinuosas sempre são usadas por poetas como sinônimo para a beleza do corpo feminino, ou mesmo para algo pecaminoso.

Ryuk é viciado em maçãs, chegando a entrar em processo de dependência química da fruta, e seu gosto por ela é usado como chantagem por Light. A maçã é citada também na mensagem de suicídio de presos controlados pelo caderno de Yagami. Mas, afinal, qual o sentido da maçã para Death Note? Por que ela aparece tanto assim na série? A resposta pode frustrar um pouco os fãs: a maçã não tem nenhum significado em Death Note.



"Muitos interpretaram Death Note como uma obra profunda e cheia de noções ocultas, assim como a própria maçã, mas os autores negam tudo e dizem que é apenas uma obra de ficção com o intuito de divertir, e que a interpretação fica a cargo dos leitores."



O autor apenas colocou a maçã e o desenhista imaginou como sendo significante, decidindo dar um destaque para a fruta. No final, a maçã do Death Note apenas é uma fruta sem significado específico. Toda essa discussão sobre a maçã foi com o objetivo de mostrar um fato engraçado, que é a interpretação da história.

Muitos interpretaram Death Note como uma obra profunda e cheia de noções ocultas, assim como a própria maçã, mas os autores negam tudo e dizem que é apenas uma obra de ficção com o intuito de divertir, e que a interpretação fica a cargo dos leitores. Então, seja considerando a maçã como fruta ou como símbolo de algo mais profundo, veremos Death Note por todos os lados. Apenas, cuidado, pois esta matéria terá spoilers (revelações de fatos do roteiro) que podem desagradar se você estiver lendo o mangá ou assistindo ao animê.

> "As lutas que embalam a série são nada menos que verdadeiras batalhas psicológicas entre a mente dos personagens. Esse tipo de duelo deixa o leitor com o coração na mão a cada movimento, como se fosse uma partida de xadrez valendo a vida."

JUMP

Não se pode entender como Death Note subverteu o gênero sem entender como funciona a Shonen Jump. Nesse mercado feroz dos mangás, a editora controla seus mangakás na rédea curta, fazendo com que eles façam o que a própria editora quer. Tivemos inúmeros casos de séries que foram podadas bruscamente ou então enroladas por causa da alta diretoria, indo contra o planejamento do criador.

Veja Dragon Ball. Por mais que a genialidade de Akira Toriyama fosse válida, ele era obrigado a esticar a série continuamente até esgotar todas as suas idéias. O autor, que gosta de trabalhar em mangá de comédia, viu sua história ser transformada em uma sucessão de lutas e golpes superpoderosos, que vieram inclusive a influenciar seu traçado: quando Goku era criança tudo era mais redondo, enquanto nas lutas de Dragon Ball Z prevalecem traços mais rápidos e mais quadrados (que o autor aprendeu com o animê de sua série). Com isso é impossível um autor, que começa um mangá agora, ter a história completa em sua mente. Geralmente, os autores trabalham com pequenos arcos até o público reagir positivamente com a série indo, então, para as grandes sagas. Samurai X – Rurouni Kenshin foi assim, é só comparar em tamanho mesmo a saga do Jin-E com a saga do megalomaníaco Makoto Shishio.

Devemos lembrar que o Akira Toriyama não pensou no Super Saiyajin 3 no começo da história, assim como o Nobuhiro Watsuki não pensou no crescimento do papel do Yahiko. "Mas o que isso tem a ver com Death Note?" pergunta o inquieto e questionador leitor, e a resposta está justamente nisso que foi dito: como será que Tsugumi Ohba concebeu a história de Death Note num ambiente tão inóspito quanto a Shonen Jump? Se aplicarmos a filosofia da Jump citada nos primeiros parágrafos, teríamos a opinião pública e os editores do mangá interferindo seriamente na obra. Imaginem se o público começa a repudiar o L, o editor intimaria a morte do personagem ou então Death Note poderia sair da revista.

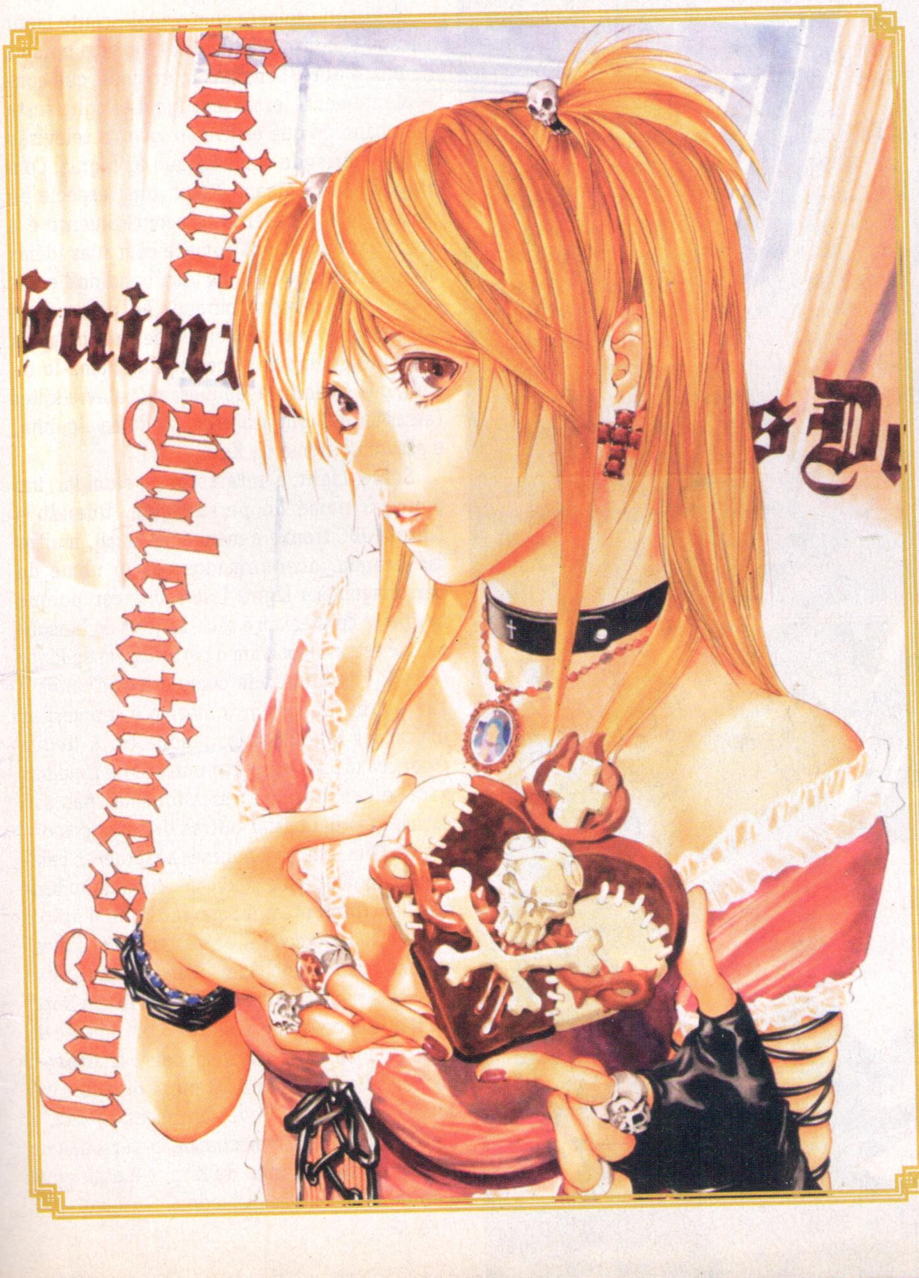
Não é só questão de conceber história, mas a própria história foge um pouco ao padrão Shonen Jump. Se pegarmos qualquer lista de popularidade atual da revista, teremos três títulos que ficam intercambiando as três primeiras colocações: One Piece, Naruto e Bleach. Há algumas características semelhantes nesses três mangás, que são completamente diferentes de Death Note. Segundo o próprio Tsugumi Ohba em seu mangá Bakuman, essas três séries têm em comum "espadas". Logo, são três histórias de ação bem típicas da Shonen Jump. One Piece cumpre seu papel com personagens carismáticos e aventura, Naruto aparece com torneios de lutas entre personagens e Bleach fica com a caçada a monstros. Agora, observando Death Note, não temos protagonista carismático (desculpem os fãs, mas o Light não é carismático), não temos lutas (apenas momentos de ação, como a invasão ao esconderijo do Mello ou então a caçada atrás do Kira da Yotsuba) e muito menos caçadas a monstros. Na verdade, Death Note possui, sim, lutas, mas não corporais. As lutas que embalam a série são nada menos que verdadeiras batalhas psicológicas entre a mente dos personagens. Esse tipo de duelo deixa o leitor com o coração na mão a cada movimento, como se fosse uma partida de xadrez valendo a vida.

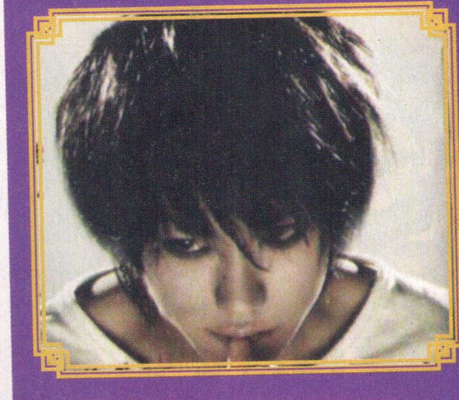
Mas, no fim, Death Note acaba sendo uma exceção à regra. Não que seja a única exceção da Jump, pois atualmente também há Hunter x Hunter, em que temos um autor preguiçoso que tem a revista em suas mãos, podendo fazer um mangá em seu próprio tempo de processo criativo.

> “Muito curiosamente, o autor e o desenhista não se encontraram durante o processo de confecção do produto.”

COMEÇO

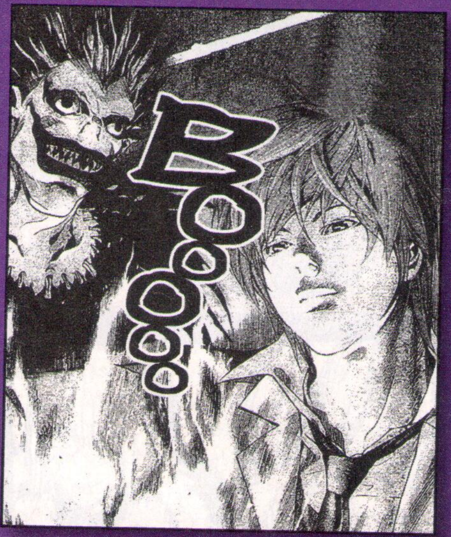
Tsugumi Ohba pensou e escreveu um roteiro de um mangá one-shot a ser publicado na Shonen Jump. A história era sobre um garoto que encontrava um caderno misterioso, e quando escrevia o nome de uma pessoa lá, ela morria como por mágica. Analisando por cima, essa história não tem muita diferença da série que lemos, mas uma única palavra mostra toda a diferença do roteiro: “garoto”, o protagonista do one-shot de Death Note era um garoto, e não um rapaz como Light Yagami. Um garoto tradicional japonês, que se mata de estudar e sofre de bullying na escola. Por usar um protagonista mais novo, toda a história ganha um tom mais leve. Tão leve que as pessoas mortas pelo Death Note podem voltar à vida se o nome escrito for apagado pelo artefato mágico Death Eraser, uma borracha que apaga o Death Note. Os desenhos não variam se comparados aos do mangá de Death Note. Ryuk, o único personagem que aparece nas duas histórias, está bem semelhante ao shinigami companheiro de Light Yagami. Uma curiosidade foi que a idéia de usar monstros como shinigamis foi porque já havia um mangá na Shonen Jump mostrando shinigamis com formatos de humanos: Bleach. Com isso, Obata teve livre arbítrio de decidir o visual de todos os shinigamis da história. Para os não entendidos, shinigami seria uma criatura que levá os seres humanos que morrem para o lugar que lhes é destinado. Colocando no folclore brasileiro, ou mesmo na fama dos gibis da Turma da Mônica, um shinigami tem a mesma função da Dona Morte das histórias do Penadinho.





A história competente do autor, somado ao esforço em desenhar realisticamente do mangaká Takeshi Obata, chamou a atenção do editor da revista, que encomendou uma série baseada no one-shot. Muito curiosamente, o autor e o desenhista não se encontraram durante o processo de confecção do produto. Toda informação necessária era intermediada pelo editor da revista, fazendo com que dê pra contar nos dedos de uma só mão o número de vezes que Takeshi Obata e Tsugumi Ohba se encontraram para conversar sobre o mangá que produziam juntos. É muito interessante, pois vemos que há uma química no mangá de algo que nunca existiu na vida real. Mas isso será comentado melhor na parte a seguir.

> “Por mais que o autor da história diga que a fez apenas para distrair os leitores, é impossível não ver Death Note como algo mais maduro do que é publicado atualmente na Shonen Jump.”



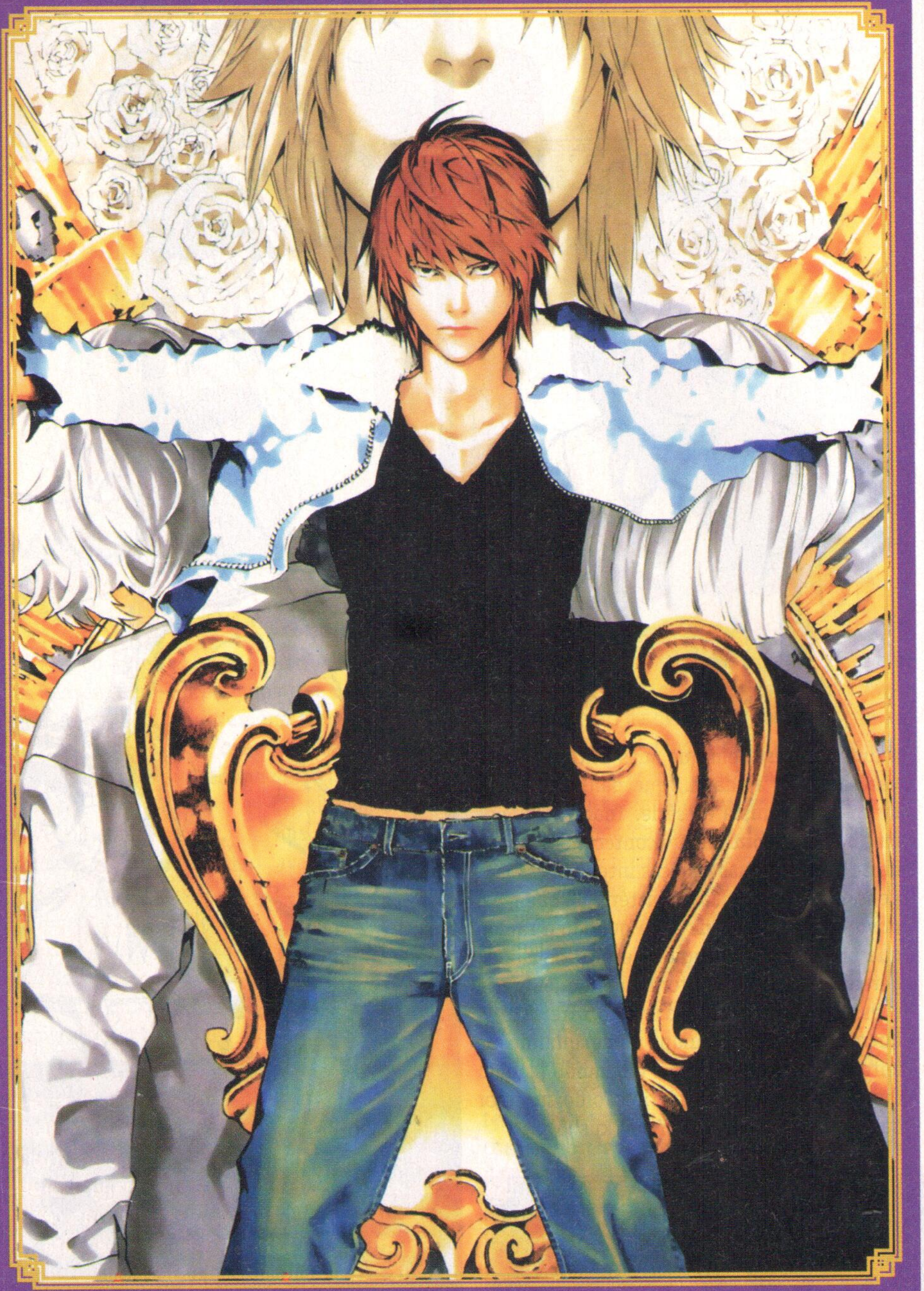
SUCESSO

Em dezembro de 2003, os japoneses ganharam um presente diferente. Ao invés de trazer um bom velhinho, os leitores da Shonen Jump ganharam uma história mais densa, com humanos que agem como tais e criaturas assustadoras conhecidas como shinigamis. Death Note começou e logo já mostrou a que veio: sem lutinhas, sem magias, apenas um pouco de realismo fantástico necessário para mostrar os personagens. Por mais que o autor da história diga que a fez apenas para distrair os leitores, é impossível não ver Death Note como algo mais maduro do que é publicado atualmente na Shonen Jump. O perfil do leitor de Death Note é completamente diferente do perfil de um leitor de Bleach ou Naruto, e o perfil fica mais distante quando comparamos com uma comédia romântica bobinha como To-Love-Ru ou então um esquete de humor escrachado como Kochikame.

10
It's time ... to die !

A história começa com o adolescente Light Yagami encontrando um caderno com o nome de Death Note. Lendo as instruções, que convenientemente estão em inglês, Light testa num bandido que estava ao vivo na televisão e o vê morrendo como diziam as regras. Com a ajuda do shinigami Ryuk, uma espécie de “guardião” do caderno, o acontecimento é a deixa para que Light comece com suas idéias de exterminar o mundo dos bandidos e ser o deus de um novo mundo. Ao perceberem que há um assassino em série que mata os bandidos, a imprensa começa a chamá-lo de Kira, que é a leitura japonesa da palavra killer (assassino). Light acaba gostando da alcunha, e assume o nome de Kira.

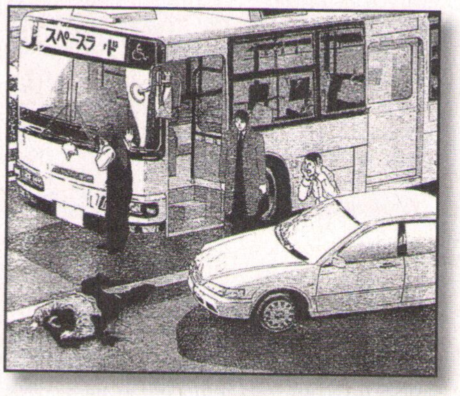
Sobre Light é interessante elucidar um pouco o nome do personagem. Quando a Editora JBC trouxe o mangá ao Brasil, muitos fãs ficaram inconformados com o nome do personagem ser Light. Isso aconteceu porque muitos já conheciam a série através de fansubbers, e estes chamavam o personagem de Raito (esse R é pronunciado como o R de “cara”, e não o R de “raposa”). O motivo é simples: as limitações fonéticas dos japoneses. A língua japonesa utiliza um certo número de fonemas para se comunicar, e esses fonemas não são suficientes para falar outras línguas, como o inglês. Com isso, os japoneses adaptam as palavras do inglês para o japonês, gerando pronúncias bem diferentes. A palavra “light” então é pronunciada como “raito”, assim como “killer” é pronunciado como “kira”. Curiosamente, esse problema não acontece apenas em Death Note. Em Naruto houve uma confusão com o nome do mestre do Rock Lee: os fansubbers o chamavam de Maito Gai, quando a intenção do autor era chamá-lo de Might Guy. Digressões à parte, a Editora JBC optou por chamar o personagem de Light e sua alcunha de Kira, e é assim que o animê também foi dublado.



Mas todo herói precisa de um vilão. Não que Light seja um exemplo do bom herói, mas ele precisa de alguém que sirva para impedi-lo de conseguir o que deseja. Para solucionar os crimes que aconteciam com os bandidos do Japão, é convocado o detetive L. Com seu visual excêntrico constituído por guloseimas diferentes, olheiras, cabelo despenteado, roupa simples e uma expressão corporal brilhante, L logo chamou a atenção do público. Em sua primeira atuação, ele descobre em pouco tempo a região onde Kira morava por causa de um plano que bolou. E L se torna o grande inimigo de Light por outro motivo: Light só pode matar as pessoas com o Death Note quando sabe o nome delas e está pensando nelas quando escreve. L é apenas um codinome, então L é alguém que Light não consegue matar a não ser que use artifícios. Ryuk então aparece com a solução para os problemas de Light: o olho do shinigami. Em troca de metade do tempo de vida do usuário, Ryuk pode ceder seu olho mágico, que consegue ver o nome de todas as pessoas. Obviamente, Light não aceita tal troca, mas logo surge mais uma personagem pra completar a série. Surge Misa Amane, a tal personagem que também ganha um caderno da morte e começa a assassinar as pessoas sem o cuidado que Light tinha, deixando pistas em toda parte. Light, então, se alia à garota gótica para juntos derrotarem L.

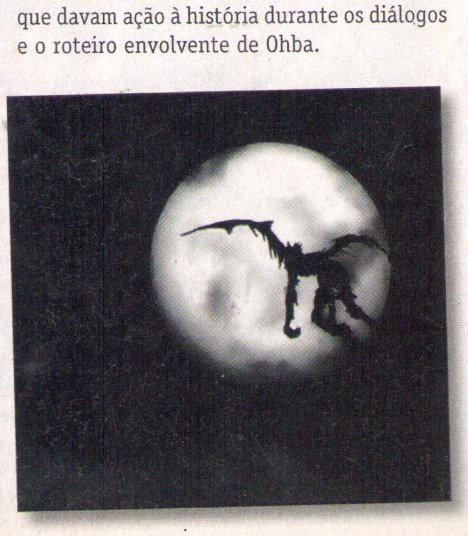
Com o panorama de dois Kiras e um detetive, o primeiro arco de Death Note mostrou que a série estava destinada ao sucesso. O público vibrava a cada reviravolta na trama, com cada plano de L para capturar Light e para cada plano de Light pra escapar de L. Os duelos psicológicos dos personagens os faziam pensar no que o outro estava pensando, rendendo cenas sem ação mas com uma sensação semelhante a um mangá de luta.

> "Os duelos psicológicos dos personagens os faziam pensar no que o outro estava pensando, rendendo cenas sem ação mas com uma sensação semelhante a um mangá de luta."

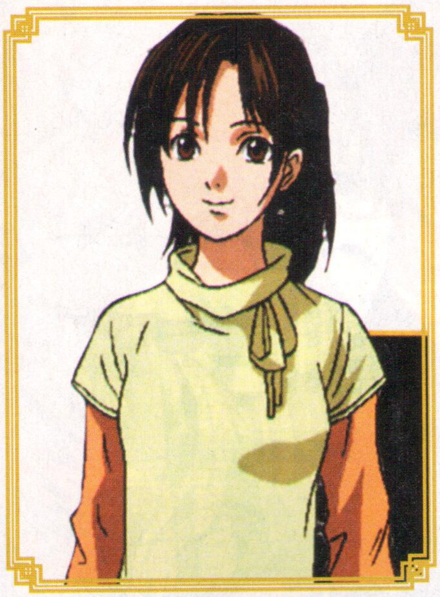


O sucesso rendeu algo inesperado para a série. Normalmente, o autor, quando sua série faz sucesso, opta por continuar o rumo da história inserindo situações semelhantes para manter o interesse do público. Em outras palavras, em time que está ganhando não se mexe. Os resultados de popularidade dos personagens iam chegando e o autor percebeu que o L estava com carisma digno de um protagonista. Aproveitando isso, e um pouco de sorte, o autor jogou tudo para cima e mudou completamente os rumos da história no segundo arco de Death Note.

O animê surgiu logo depois do final do animê, então, tivemos a história completa contada por 37 episódios sem a presença de fillers que poderiam atrapalhar o entendimento da trama. A diferença estava na belíssima trilha sonora, nos ângulos cinematográficos que davam ação à história durante os diálogos e o roteiro envolvente de Ohba.



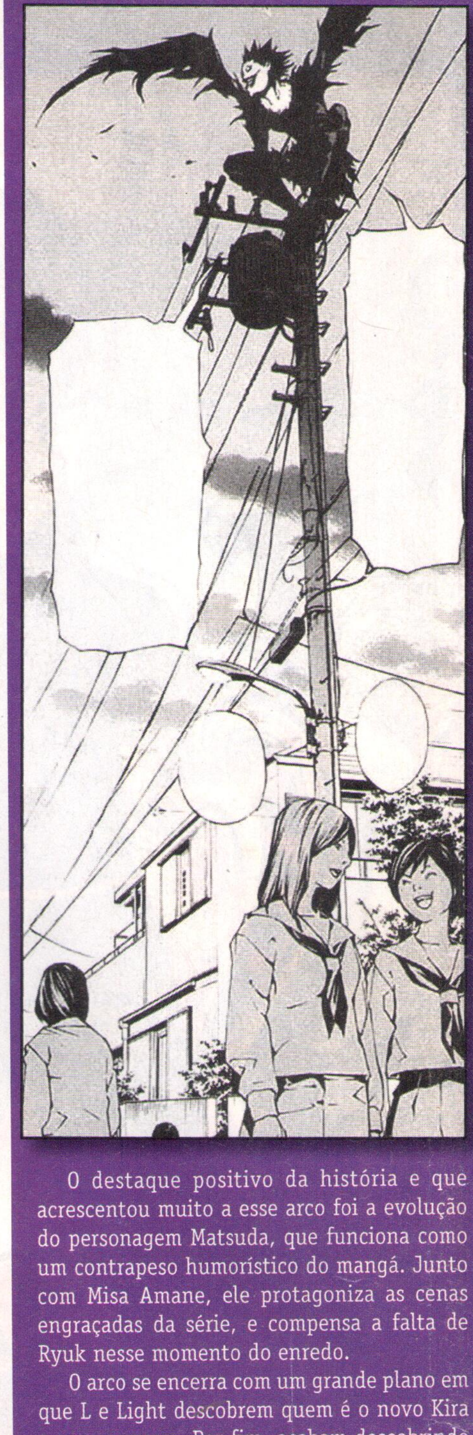
"Durante as cenas de longas explicações, o autor mostrava diversos acontecimentos de vários ângulos para não perder o dinamismo do enredo. O truque funcionou, pois ler toneladas de texto em Death Note equivale a ver uma extensa luta de um ninja loiro ou de um pirata de borracha."



BEM

O segundo arco da história começa com a perda de memória proposital de Light. Ele desiste de possuir o caderno; então, perde toda a memória relacionada ao Death Note. Como L continua desconfiado que Light é Kira, decide se algemar a ele para tirar a prova dos nove. Durante esse período algemados, surge um novo Kira que mata bandidos e empresários. Resta então a L, Light e aos policiais subordinados ao Senhor Yagami descobrirem quem é o novo assassino em série.

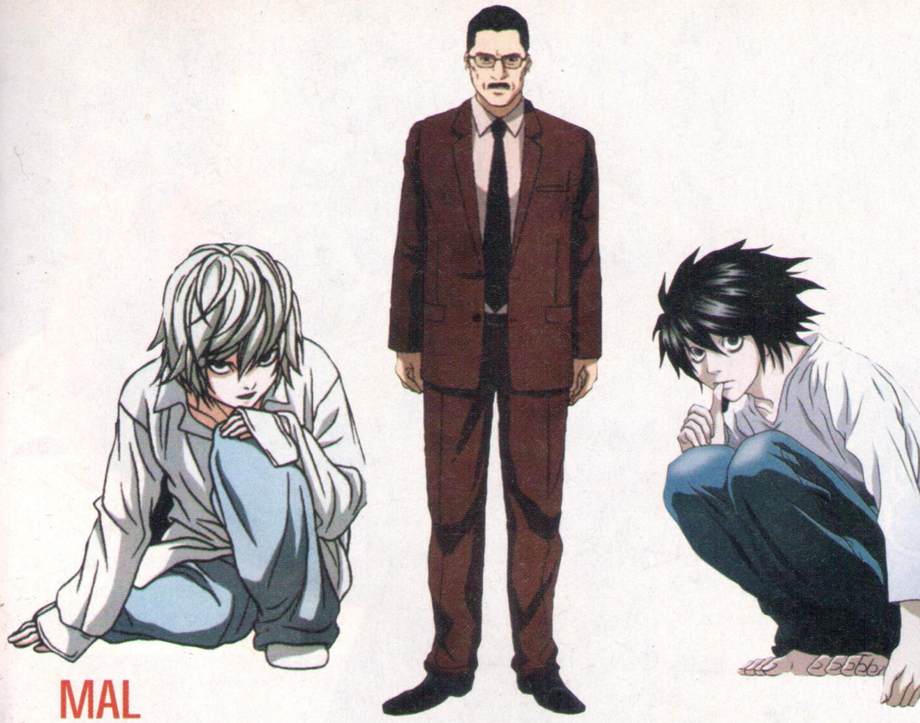
Curiosamente, esse momento da história é o mais parecido com o estilo Jump de herói. O protagonista continua sendo Light, a diferença está em que suas atitudes dessa vez são para ajudar L, que ganha o status de co-protagonista da série. Todos os planos mirabolantes continuam acontecendo, só que dessa vez com duas cabeças inteligentíssimas pensando contra uma. O mistério de quem é o novo Kira continua na série quando é sabido que ele está numa equipe de oito membros, gerando dúvida nos leitores sobre quem seria o assassino (essas dúvidas já ocorreram em outros mangás da Jump, como quando os leitores não sabem quem é o bandido Landou durante o torneio para definição do sucessor da Mestra Genkai em Yu Yu Hakushô).



O destaque positivo da história e que acrescentou muito a esse arco foi a evolução do personagem Matsuda, que funciona como um contrapeso humorístico do mangá. Junto com Misa Amane, ele protagoniza as cenas engraçadas da série, e compensa a falta de Ryuk nesse momento do enredo.

O arco se encerra com um grande plano em que L e Light descobrem quem é o novo Kira e o perseguem. Por fim, acabam descobrindo a existência do Death Note e, por segurar o caderno, Light se lembra de tudo o que aconteceu antes de ficar preso com L. E qual não é a surpresa para os leitores quando ficamos sabendo que tudo aquilo foi um plano de Light que seguiu como o planejado. E, para encerrar o plano, L é morto pelo caderno e Light pode continuar seus planos para ser o deus do novo mundo.

Nessa fase, também vemos que Obata começou a usar mais um truque que começara a testar no primeiro arco. Durante as cenas de longas explicações, o autor mostrava diversos acontecimentos de vários ângulos para não perder o dinamismo do enredo. O truque funcionou, pois ler toneladas de texto em Death Note equivale a ver uma extensa luta de um ninja loiro ou de um pirata de borracha.



"Death Note é uma das séries mais aclamadas atualmente por ter ido contra o que a Shonen Jump normalmente oferece."

MAL

O arco anterior foi bem normalzinho para os padrões Jump: protagonista se une a antagonista para enfrentarem um novo perigo. A diferença foi no final, quando se descobre que tudo tinha sido premeditado pelo Light. Outra reviravolta foi a morte de L, principalmente pelo personagem ser um dos favoritos do público. A história, então, avança no tempo e temos Light trabalhando na polícia com seu pai e ocupando o lugar de L.

Para o papel de antagonista, o autor optou por dois personagens: quando L morreu, o orfanato que o criou chamou suas duas crianças mais inteligentes para ocuparem o lugar do morto. As duas crianças são Mello e Near, que, embora não pareçam, são homens.

Nesse momento, no final da história vemos Light querendo se livrar de Mello e Near, que são as únicas pessoas que atrapalham seus planos. Essa pode ser considerada a parte mais densa da história; no último volume temos o embate de protagonista e antagonista. Nessa luta, o protagonista quer mostrar que não é o Kira e o antagonista quer mostrar que Light é o Kira.

Em questão de desenhos, essa fase trouxe algumas excentricidades de Ohba retratadas pelos assistentes de Obata. Algumas vezes víamos Near fazendo pequenas grandes construções usando dados ou palitos de fósforos. Desafiando o tempo de uma revista semanal, Obata usou em seus desenhos essas excentricidades de Near durante as densas cenas de diálogo.

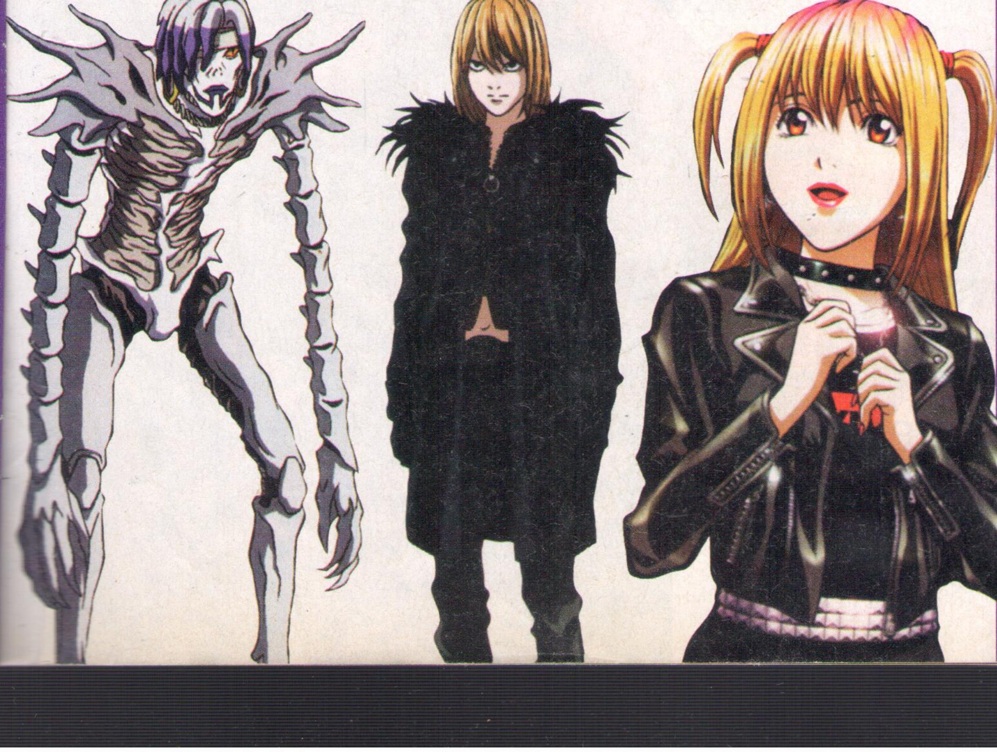
Os duelos psicológicos continuam ótimos, mas essa fase da história perdeu um ponto crucial: o carisma do antagonista. Mesmo com duas pessoas inteligentes contra o Light, Mello e Near são completamente sem carisma. Mello tem personalidade forte e o divertido vício de comer chocolate, mas não chega nem à metade do carisma de L. Já Near é uma criança teimosa com manias megalomaníacas. Em questão de caráter, não é muito diferente de Light, pois faz de tudo para provar que está certo.

A história do caráter já remete à questão do bem e do mal. Nos outros mangás da Jump temos uma clara distinção: Goku é do bem e Freeza é do mal, Yusuke é do bem e Toguro é do mal. Em Death Note é impossível definir, seguindo os maniqueísmos, se Light é uma pessoa boa ou má. Ele tem a boa intenção de livrar o mundo dos bandidos, mas para isso ele mata as pessoas. O autor já revelou em entrevista que deixa para os leitores decidirem quem é o bem e o mal, ou melhor ainda, quem é o certo e quem é o errado. O interessante é quando perguntaram ao autor quem era o personagem que ele considerava como o "bonzinho" da história. A resposta foi imediata: Soichiro Yagami, pai dedicado de Light.

Pode-se perceber também que a parte final da história é meio corrida, com muitos acontecimentos num mesmo capítulo, e a resposta também é simples. Foi decidido que Death Note teria 108 capítulos, que é um número muito usado no Japão em diversas ocasiões por motivo geralmente religioso. Mesmo assim essa pressa não comprometeu a história da série.

CADERNO

Death Note pode ser um mangá complexo se o leitor se candidatar a achar filosofia por trás dele. Dentro da maçã que é a série, o autor apenas quis colocar uma história de fantasia que divertisse os leitores, e o resultado obviamente foi positivo. Death Note é uma das séries mais aclamadas atualmente por ter ido contra o que a Shonen Jump normalmente oferece, e os brasileiros podem curtir nos 12 volumes lançados pela Editora JBC ou então acompanhar pelo Animax.



A encenação data dos homens das cavernas — por conseguinte, o teatro é uma das artes mais antigas praticadas pelos homens. Os quadrinhos são datados de um século, criados para o público infantil e adolescente e que aos poucos expandiram sua influência, cativando adultos.

O teatro e as histórias em quadrinhos são duas artes que a principio não têm muito a ver. O teatro é a arte do momento, é arte efêmera, criada para existir por um espaço-tempo determinado, e o que ele representa só faz sentido para um o público que está ali assistindo, naquele instante. Já os quadrinhos são feitos para durar, têm um suporte próprio para ser guardado, a partir do momento que um colecionador compra uma revista e a guarda como parte de sua coleção pessoal.

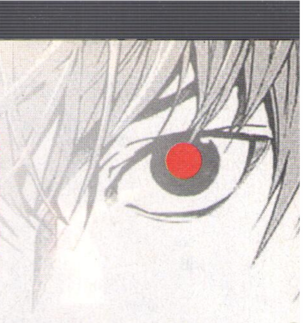
Teria como, então, duas artes tão distintas conviverem em harmonia em algum senso comum? Conseguiriam encontrar-se em algo conjunto?

Esta foi uma das perguntas que o SESI fez para grupos de teatro ao abrir inscrições para uma mostra de teatro que visava levar aos palcos adaptações de histórias em quadrinhos. Um dos três espetáculos selecionados, entre 32 projetos inscritos, para integrar o Núcleo de Montagens Profissionais Vila Leopoldina foi "O Caderno da Morte", uma versão para os palcos do mangá Death Note.

O CADERNO DA MORTE

Dos mangás diretamente para os palcos de São Paulo

Por Carolina Michelli e David Denis Lobão (colaboração de Tom Marques)



O CADERNO DA MORTE

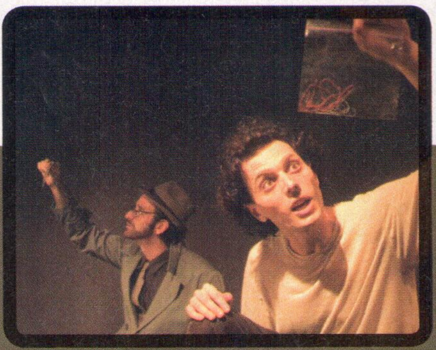
AGORA É A VEZ DO MANGÁ DA MORTE, DIGO CADERNO DA MORTE

Estreou em outubro de 2008 em São Paulo a peça "O Caderno da Morte", adaptação do mangá Death Note (de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata), famoso entre os fãs brasileiros de cultura pop japonesa, que fazem cosplay dos personagens em eventos de animê e mangá por todo o país.

No Japão, é muito comum animês e mangás de sucesso ganharem os palcos, normalmente em formato musical. Explica-se. Há muitos anos os musicais são febre por todo o Japão. Primeiro, vieram versões de produções da Broadway de sucesso, como Victor/Victoria e Little Shop of Horrors. Em seguida, começaram a surgir grandes peças japonesas originais, que também se tornaram muito populares, fazendo com que surgissem atores, diretores e outros profissionais especializados no gênero.

Nos anos 1990, no entanto, com o sucesso dos animês, algumas empresas decidiram começar a investir ainda mais em versões musicais para o teatro de certas obras animadas. O primeiro grande sucesso foi Sailor Moon Musical (Sera Myu), baseado na série homônima de Naoko Takeuchi, que estreou em 1993, e já teve mais de 29 versões e mil apresentações pelo Japão. Hoje em dia, já são mais de vinte séries encenadas na forma de musicais. Algumas se tornaram ícones do gênero, como Rock Musical BLEACH.

Death Note, no entanto, chegou aos palcos aqui no Brasil e conquistou um bom público enquanto esteve em cartaz gratuitamente no SESI Vila Leopoldina. No elenco estão Bruno Garcia, Miguel Atênsia, Rudson Marcello, Thais Brandeburgo e Vinicius Carvalho, com direção de Alice K e montagem da Cia. Zero Zero de Teatro. A peça volta em cartaz em 2009, no Centro Cultural São Paulo, de 24 de março a 30 de abril.



COMPARAÇÃO DA PEÇA COM A OBRA ORIGINAL

Embora a peça "O Caderno da Morte" seja uma adaptação, ela ficou bastante fiel à obra original. Muitos personagens foram retirados da história, mas isso se deve ao desfalque de atores, e mesmo assim, selecionaram muito bem os personagens principais a ponto de não ter uma quebra grave na história.

Começamos com Light Yagami achando o Death Note no chão, e levando para casa, a única coisa que foi omitida neste ponto, é o teste que ele faz enquanto está em uma loja de conveniência, e mata um motoqueiro que está perseguindo uma garota na rua. Mas ao mesmo tempo, eles já consertam dizendo que o teste foi feito no sequestrador do colégio infantil que passa no noticiário, mas os dois fatos são bem próximos um do outro no enredo, então, realmente não houve buracos nesta parte da história.

Algo muito importante, e que, ainda bem, foi colocado na história, foi o teste que L faz, para confirmar suas suspeitas de que Kira está na região de Kanto, no Japão. O teste consiste em fazer Lind L. Taylor (que se torna Linda L. Taylor, por ser a atriz Thaís Branbeburgo a viver o personagem) entrar em rede nacional dizendo ser L, e desafiando Kira a matá-la. O teste se mostra um sucesso, pois Light se irrita com as provocações e a mata, porém Lind L. Taylor era um assassino condenado a ser morto naquele mesmo dia e horário, e não L, e para piorar a situação de Light, o programa havia sido televisionado apenas para a região de Kanto. Sem este primeiro atrito entre os dois personagens principais, não teria como se explicar tamanho ódio e determinação que os dois têm de capturar um ao outro.

Continuando com o enredo, logo após a polícia fazer várias descobertas, como por exemplo, que a maioria das mortes ocorria no horário livre de Light, e assim, tendo o pai como vice-diretor da polícia japonesa, ele consegue corrigir esta falha, e L começa a duvidar de alguém dentro do QG de investigação.

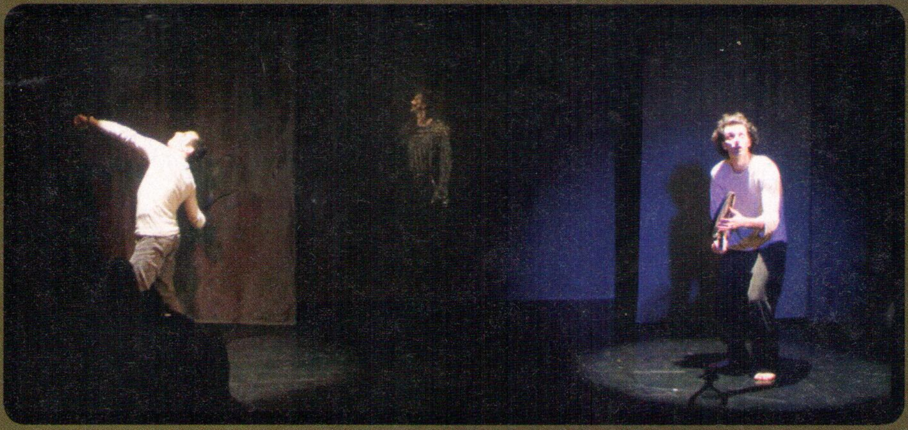
L entra em contato com o FBI, e pede para que alguns agentes vigiem todos os envolvidos no caso Kira, até seus familiares, desta forma, Light percebe que está sendo vigiado, e isto será um problema.

Light monta um esquema para matar o agente americano, e todos os outros da sua equipe, enquanto isso, faz alguns testes com o Death Note, para saber até onde ele pode controlar a forma da morte das pessoas. Começa a história de Ray Penber, que eu acho interessante, porém não muito vital, até cheguei a pensar na hora se eles iam utilizar também a Naomi, esposa de Ray, e que quase descobre quem é Kira, mas o caso morreu com Ray Penber mesmo. De qualquer forma, esta parte foi resumida de uma forma ótima, e ao mesmo tempo conseguiram explicar mais detalhes para a platéia sobre a história.

Então, outra cena importante acontece, a hora que L se junta com a equipe de investigação japonesa (que foi reduzida a apenas Soiuchirou Yagami) e finalmente revela sua identidade (mas não seu nome). A partir daí, os dois começam a juntar informações, e L instala câmeras no quarto de Light. O que eu achei um tanto... sem sentido. Não era importante para o decorrer da história, ainda mais do jeito que foi feito, porque Light quebra as câmeras dando socos no ar, como se estivesse treinando boxe, mas vale citar que a cena valeu muito a pena pela interpretação de Bruno como Ryuk, se contorcendo porque não podia comer maçãs.

Outra cena ótima é L entrando para a mesma universidade que Light, e o desafiando para uma partida de tênis, o grupo conseguiu montar a cena de uma forma simples, inteligente, e que mostrasse a rivalidade entre os dois, e ao mesmo tempo, como eram parecidos.

Então, L convida Light para fazer parte do grupo de investigação do caso Kira. Nisso, entra em cena o segundo Kira, vivido por Misa Amane, e os acontecimentos na peça correspondem perfeitamente com o original. Souichirou Yagami entra em contato com a polícia e descobre que vários policiais estão sendo mortos. Assim, ele invade a TV Sakura (que estava passando o vídeo do segundo Kira) e consegue interromper a transmissão e recuperar as fitas originais.



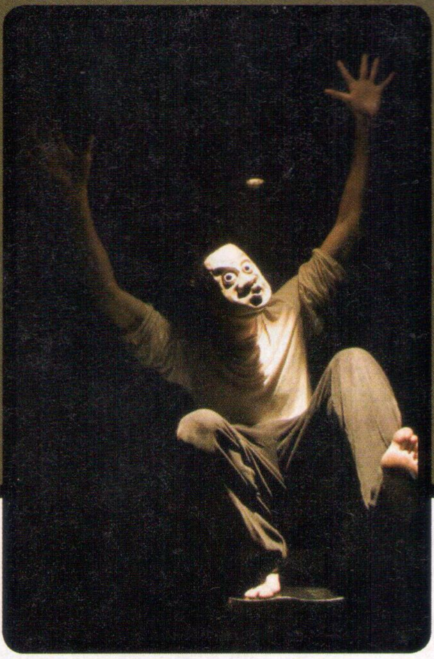
Misa Amane finalmente entra em cena, o caderno cai do teto e ela o pega. Achei muito bom contarem a história do Shinigami Gelus, que ao proteger Misa acaba morrendo, pois isso cria um laço muito forte entre ela e a Shinigami Remu, e também já dá introdução para Remu falar como se mata um Shinigami, o que não é utilizado na peça, porque quando L morre, Remu morre junto, pelo sentimento de querer proteger Misa.

Então, assim como no original, Misa é presa e amordaçada para ser interrogada sobre os métodos de Kira, porém ela fica muito pouco tempo presa, e está segurando o Death Note em mãos; no original, ela fica semanas presa, e não está de posse do caderno. Ela não confessa, mas Light pega o caderno e entrega a L e Souichirou, que passam a enxergar Remu.

A partir deste ponto a peça fica diferente do mangá e do animê, e passa a se parecer mais com o final do filme. Misa confessa que é o segundo Kira, e Light a liberta, para saber o nome verdadeiro de L. Ao mesmo tempo, L finalmente compreende que Light é o assassino – não se explica como chegaram a esta conclusão – e ao mesmo tempo Souichirou corre para sua casa para tentar encontrar o caderno e ter como prova. É uma cena em que o palco se divide em dois ambientes, e temos dois diálogos ao mesmo tempo, o que a torna ainda mais emocionante!

Nisto, L pega o caderno que estava nas mãos de Misa, e escreve algo. Light chega, e os dois travam uma luta digna de animê, supercoreografada e muito legal, Light consegue escrever o nome de L no caderno, e ele morre. Chega Souichiro carregando o Death Note de Light, e os dois também lutam, e quando o pai está para matar seu filho, L se levanta e conta que programou sua morte antes que Light, para 23 dias depois. Em um acesso de fúria, Light começa a chamar Ryuk, por ser Shinigami, e promete muitas maçãs se ele matar os dois. Nisso, Ryuk escreve o próprio nome de Light no caderno, terminando assim, o legado de Kira.

Misa perde as memórias após os cadernos serem destruídos, e a peça termina com a morte de L, 23 dias após o fechamento do caso, assim como o final do primeiro filme.



CRÍTICA: OPINIÃO SOBRE "O CADERNO DA MORTE"

Por Carolina Michelli

De modo geral, a minha opinião sobre a peça é muito positiva, tendo em vista que são utilizados apenas cinco atores para uma obra com dezenas de personagens fundamentais para contar a história; a adaptação ficou sensacional.

Começamos com a montagem das cenas, simples, porém muito funcionais, o cenário é composto basicamente de tecidos, alguns móveis, e duas televisões. Também é importante citar que nos intervalos de uma cena para a outra, eles mostravam as regras de como usar o caderno da morte, que são de extrema importância e ajudam a compreender o porquê de muitas ações tomadas pelos personagens.

E então, utilizando o tecido no centro do palco como telão e as televisões, são mostradas diversas cenas de violência, desrespeito e desespero pelo mundo, repetindo-as e cada vez mais e mais rápido, até que, do céu, cai um caderno de capa totalmente preta, e um jovem que está de passagem, pega o caderno e sai de cena.

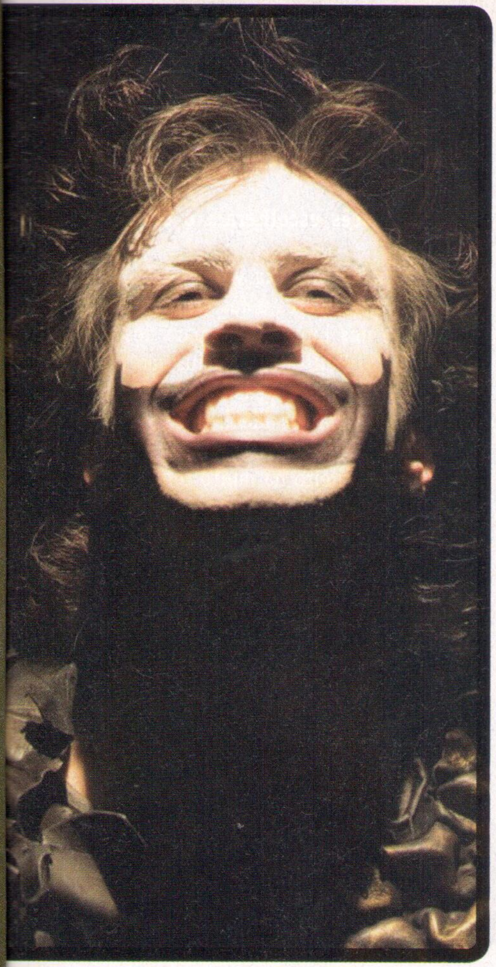
Começa, então, a história de Light Yagami (pronuncia-se Raito), um estudante comum, que vê em suas mãos, a chance de fazer justiça de uma forma "limpa", rápida e sem riscos.

Quem vive o personagem Light Yagami é o ator Vinícius Carvalho, que consegue passar muito bem para a platéia a idéia de um adolescente. Dois atores de aparência mais velha conseguem passar a imagem de pai e filho. Ele faz uma voz mais leve, mas sutil, e você se esquece que o ator é muito mais velho do que o personagem. No Japão, é mais comum os jovens terem uma personalidade mais séria e responsável, assim como é o personagem de Light, mas aqui no Brasil, não, por isso uma interpretação idêntica neste caso não iria funcionar, e nem agradaria tanto ao público.

Vinícius transpareceu naturalidade em sua atuação, assim como todos os outros atores, mas ele, por ter o papel principal, e um dos mais difíceis de lidar, acabou se sobressaindo pela maestria da sua interpretação.

Mas, quem rouba a cena são os atores Bruno Garcia (interpretando os Shinigamis Ryuk e Rem) e Rudson Marcello (Souichirou Yagami, pai do personagem principal, Light) com atuações fantásticas e fiéis aos personagens.

Falando primeiramente do Bruno, além do mesmo ser fisicamente perfeito para ser o Shinigami, pois é bastante alto e magro, ele conseguiu reproduzir a voz muito bem e realmente viver o personagem; era difícil não se ver o verdadeiro Ryuk em cena, e a peça ficou cheia de cenas com o Shinigami devorando (literalmente) muitas e muitas maçãs, fato muito recorrente na história. E convenhamos que falar enquanto se come em uma peça é bastante complicado, o bom é que o ator poderia claramente avacalhar e cuspir tudo, se tivesse problemas.



O CADERNO DA MORTE

Quanto ao mesmo ator interpretar a Shinigami Rem, acho que ela deveria ter tido um pouco mais de presença na peça e deveria ter sido feita por um ator diferente. Rem tem uma importância muito grande para o desenvolvimento da história, porém, por o elenco ser pequeno, não teve como ser interpretada corretamente, e acabou tendo uma participação bastante reduzida, falando apenas poucas frases, porém essenciais.

Já Rudson, interpretando Souichirou Yagami foi fantástico, pois o pai do personagem Light é vice-diretor da polícia japonesa, ele é de extrema valia, pois é através do pai que Light consegue acompanhar o avanço da polícia sobre o "Caso Kira", e é através dele que também consegue conviver com L diretamente. A história de Souichirou foi uma das que mais sofreu modificações, mas não chegou a me incomodar, muito pelo contrário, me agradou muito! Assim, todas as ações que antes eram de uma equipe inteira de investigação, ficaram em apenas um personagem.

Chegamos ao ator Miguel Atênsia, que vive primeiramente o investigador do F.B.I, Raye Penber. Após sua morte, ele passa a interpretar o detetive mundialmente famoso conhecido apenas como L, cujo nome e rosto são totalmente desconhecidos. A atuação de Miguel é ótima, pois L parece mais um personagem autista, digamos que é aquele gênio incompreendido que é admirado e temido ao mesmo tempo. Houve uma intensa pesquisa em cima da expressão corporal do personagem, e a sua luta final com Light Yagami é ótima, parecia saída de um animê de verdade.

E finalmente chegamos à única mulher no grupo, que é incumbida de fazer todos os pequenos papéis femininos, Thaís Branbeburgo. Sua personagem principal é a famosa Misa Amane, que é condenada por ser a segunda Kira e que também é perdidamente apaixonada pelo próprio Kira, que matou os assassinos de seus pais.

Achei muito divertido a idéia de gravar a abertura (ou vinheta) do programa dela, por que dá a entender que ela é famosa, porém não é necessário ficar repetindo o fato durante o diálogo. Adorei a interpretação, Misa é uma personagem infantil e escandalosa, que não mede seus atos e acaba colocando Light em vários problemas.

AS VERSÕES BRASILEIRAS. OS ATORES QUE DÃO VIDA A RYUK, L E MISA NO BRASIL

BRUNO GARCIA (RYUK)

Neo Tokyo: Como você foi convidado pra participar da peça?
Bruno Garcia: Não fui. Fui um dos idealizadores.

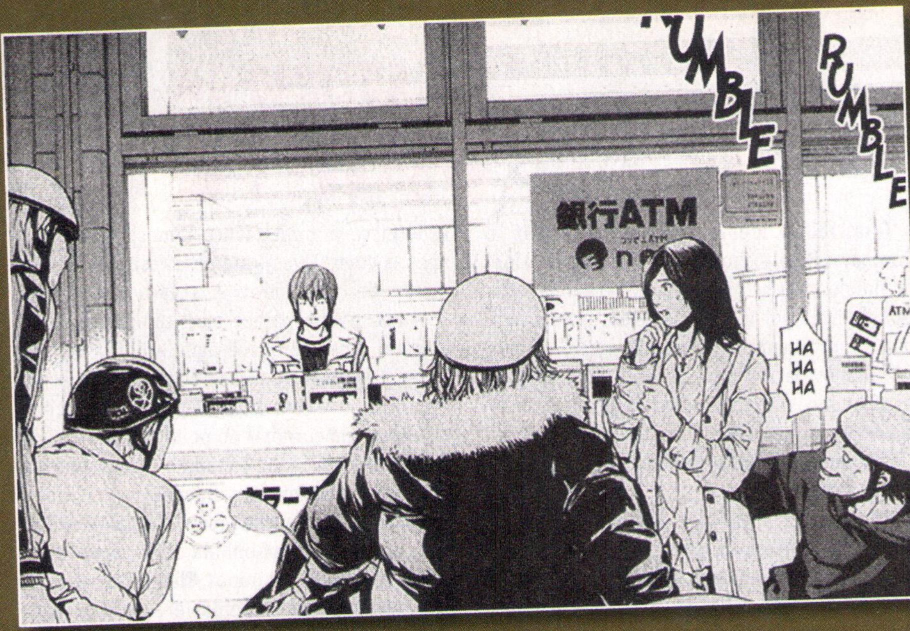
NT: Como foi compor o seu personagem?
BG: Foi bem difícil. Primeiro porque os Shinigamis nunca foram feitos por atores, então minhas referências vieram do animê. Junto com a diretora Alice K, fizemos um treinamento corporal bastante intenso que ajudou bastante na pesquisa do corporal do personagem.

NT: Você já conhecia ou era fã de animês e mangás?
BG: Sim, sou fã de animês já faz um tempo. Desde a primeira vez que Cavaleiros do Zodíaco passou na TV, em 1997, acho. E sempre fui muito fã de quadrinhos. Sou um grande colecionador de quadrinhos da Vertigo também. Minha prateleira de mangás é bem tímida até, comparada ao restante (risos).

NT: Qual seu desenho/quadrinho favorito?
BG: Putz, isso é muito difícil. Acho que em quadrinhos, é Sandman, do Neil Gaiman. Em animê, creio que seja Evangelion. Não que eu reveja-os constantemente, mas acho que são os que mais indico pros meus amigos. Também, ultimamente, tenho me impressionado muito com Homunculus, de Hideo Yamamoto. E também Freqüência Global, de Warren Ellis.

NT: O que você pode nos falar sobre seu contato com o público? Eles têm curtido?
BG: O público tem gostado bastante do espetáculo, ainda bem! Tanto os fãs do animê, quanto o público comum.

NT: De onde surgiu a idéia da adaptação?
BG: Eu penso em teatro quase o tempo todo. Muitas coisas me dão idéias para uma cena, ou um personagem. Quando assisti a Death Note, uma das primeiras coisas que me passou pela cabeça foi que aquela história poderia ficar muito interessante no palco. Depois disso, a idéia amadureceu muito em conversas com a Thaís, o Miguel (atores) e o Nei, que começou a montar junto conosco, mas teve que sair durante o processo.



NT: Como foi o processo da dramaturgia?
BG: Foi trabalhoso, árduo e fatigante (risos). Essa foi a minha maior incursão pela dramaturgia, e foi incrivelmente difícil. No final das contas, não foi um processo solitário. Adaptar um trabalho tão elaborado e cheio de detalhes como o Death Note só foi possível com a ajuda de todo o elenco e da diretora.

NT: Como foi o longo período das primeiras idéias até a obra chegar aos palcos?
BG: Escrevemos o projeto em dezembro, e a peça estreou em outubro. Foi quase um ano de pesquisa intensa dentro e fora de sala de ensaio. Muitas pessoas nos ajudaram, estimularam e salvaram nossa pele muitas vezes!

NT: Como vocês escolheram o elenco e a diretora?
BG: Foi bem natural, na verdade. Eu, Thais e Miguel somos atores e fãs de mangás. Foi natural que nos juntássemos para desenvolver o projeto. Rudson e Vinicius são nossos parceiros de outras peças. E Alice K foi a diretora que achamos ideal, porque ela faz um trabalho de mistura da cultura japonesa com teatro brasileiro há muito tempo. Todos nós já nos conhecíamos e tínhamos trabalhado juntos antes.

NT: E, finalmente, por que a escolha de Death Note?
BG: As questões da violência que Death Note coloca são as questões que têm nos tocado ultimamente. A onda de criminalidade aumentou muito, e se tornou assunto comum em vários lugares. Nós moramos em São Paulo, e não conseguimos escapar disso. É sufocante. "Caderno da Morte" é como um grito contra essa pressão.

MIGUEL ATÊNSIA (L)

NT: Como você foi convidado pra participar da peça?
Miguel Atênsia: Um dia o Bruno virou pra mim e falou: "Vamos montar o Death Note?". Eu respondi que achava boa idéia adaptar um mangá para o teatro, mas a princípio achava que seria muito complicado fazer Death Note, mas ao mesmo tempo o desafio era animador. Acho necessário colocar aqui que nós já éramos amigos. Nós nos formamos em Artes Cênicas na Unicamp, assim como todo o elenco, e já tínhamos trabalhado juntos em outros projetos, mas nunca os dois atuando, essa montagem juntou tudo isso. Então, começamos a pensar um projeto e fomos formando a equipe ao longo do processo; convidar a Alice K. para dirigir foi muito natural, já havíamos trabalhado juntos em outras peças e ela tem um trabalho muito rico com a cultura japonesa, além de ser uma grande diretora.

NT: Como foi compor o seu personagem?
MA: No começo do processo todo mundo improvisou todos os personagens, até mesmo a Thais fez os personagens masculinos, e nós nos arriscamos algumas vezes nas personagens femininas, mas isso era muito cômico e só era útil para descontrair o ensaio. Mas isso foi muito importante não só pra desenvolver a dramaturgia e encontrar do que cada cena se trata, mas também para ver como cada um imagina e vê os personagens. Então, quando ficou decidido que eu faria o L, já tinha visto ele no corpo dos outros atores e considerei as diferentes facetas para compor o personagem, aquilo que surgiu em comum tratei como sendo essencial.

NT: Qual foi a maior dificuldade neste seu processo de criação? E qual parte gostou mais?
MA: Quando comecei a estudar o L, assistia muito ao animê sentado como ele, comendo doces, segurando os objetos com as pontas dos dedos e prestando muita atenção na sua qualidade vocal e postura corporal. A minha grande dificuldade foi deixar isso tudo orgânico, o L é um personagem muito instigante, mas suas manias me soavam inverossímeis quando assisti ao animê pela primeira vez, mas é justamente suas estranhezas, aliadas a sua índole e determinação, que faz dele um personagem especial. Como o L é muito introspectivo e seu rosto quase sem expressão esconde uma mente brilhante e um olhar único, tive imensa dificuldade de encontrar essa qualidade e ainda estou buscando por ela, mas me ajuda imaginar que meu corpo é como um pião rodando no chão, quanto mais rápido o pião gira, mais estático ele parece, é assim que vejo o L, por mais que seu corpo pareça relaxado, internamente sua mente gira com muita intensidade, e eu permito que essa intensidade escape somente pelos olhos. Outra coisa que estou descobrindo durante as apresentações é segurar os objetos, os doces e o caderno principalmente, como se eles fossem mais pesados do que eles realmente

são, mas não tento demonstrar isso como se fosse mímica, acho que no dia-a-dia não damos muita atenção aos objetos e nos preocupamos somente com nós mesmos, imaginar isso me ajuda a jogar a atenção para fora de mim e ficar presente. Descobrir essas coisas diante das dificuldades que aparecem é a parte que mais gosto.

NT: Você já conhecia ou era fã de animês e mangás?
MA: Comecei a assistir animês quando passava Cavaleiros do Zodíaco na Manchete, o primeiro mangá que li foi Samurai X, e sempre tive grande interesse na cultura japonesa, mas foi nos últimos anos que comecei a conhecer mais e ver o mangá e o animê como grandes potências de expressão artística.

NT: Qual seu desenho/quadrinho favorito?
MA: Essa pergunta é difícil, claro que Death Note é um deles, mas gosto muito de Evangelion, também, acho que as animações japonesas futuristas têm um clima único, recentemente assisti a Ghost In The Shell e adorei. E agora estou lendo o mangá Buda, de Osamu Tezuka e é incrível.

NT: O que você pode nos falar sobre seu contato com o público? Eles têm curtido?
MA: Nunca tive um retorno tão forte e apaixonado do público como está acontecendo com O Caderno da Morte, acredito que isso se deve à força do mangá e também é reflexo desse movimento crescente da cultura pop japonesa no Brasil, e nossa intenção ao levar isso para o palco era encontrar a força que essa história tem sendo feita ao vivo, acho que o encontro do mangá com o teatro cativou a todos nós e isso me deixa muito feliz.

NT: Vocês têm interesse em continuar a apresentar a peça?
MA: Claro, gostaríamos de viajar pelo Brasil todo apresentando por muito tempo.

NT: Você tem algum site próprio, comunidade da peça ou até mesmo sua, para que os fãs entrem em contato?
MA: Um espectador fez uma comunidade no Orkut, "O Caderno da Morte – Teatro", onde nós estamos participando e ouvindo as críticas de quem assistiu. Ainda não temos um site, mas agora estou pensando que seria legal ter.

THAÍS BRANDEBURGO (MISA)

Neo Tokyo: Como você foi convidado pra participar da peça?
Thaís Brandeburgo: Eu ajudei a fazer o projeto da peça, assim quando o projeto foi aprovado eu já estava participando.

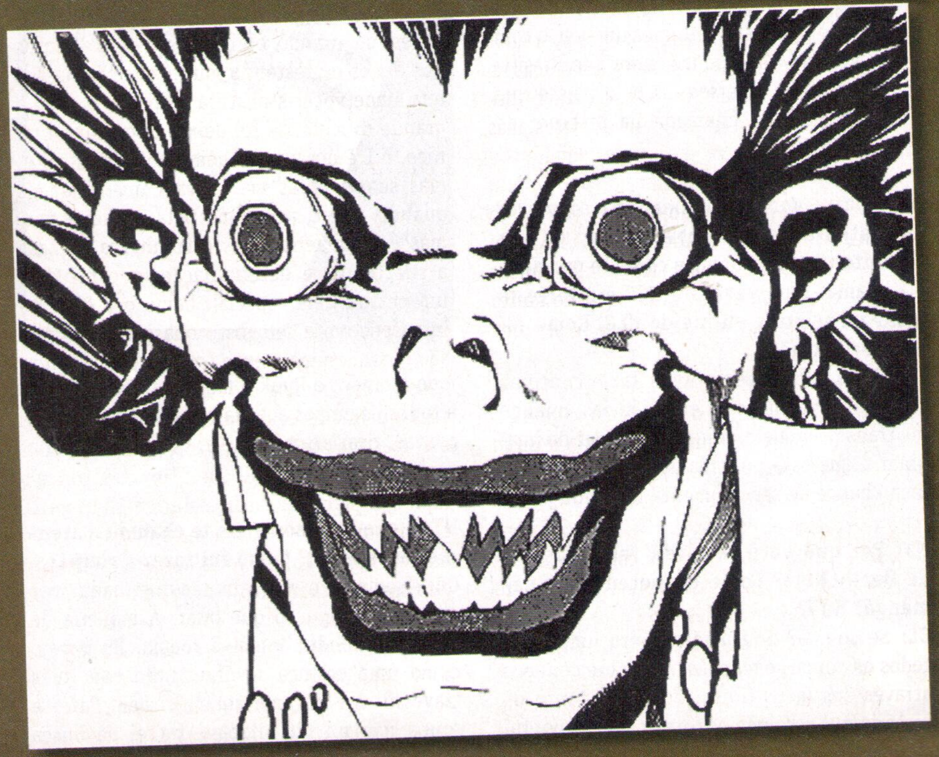
NT: Como foi compor o seu personagem?
TB: Faço vários personagens ao longo da peça, os primeiros ajudam a compor o enredo da trama, por serem passagens rápidas não há espaço para o aprofundamento da personagem, que devem ser as mais claras possíveis num tempo pequeno. A personagem Misa Amane surge da metade para o fim da peça, ela tem um espaço um pouco maior de desenvolvimento. Para interpretá-la foi fundamental o estudo dos quadrinhos e dos animês, entender a lógica da personagem, a quê veio, o porquê de suas ações e como se relaciona com os outros personagens. Os figurinos foram de vital importância para compor o gestual. O tom de voz veio da combinação dos gestos com as ações. Foi preciso muito ensaio e orientações da diretora até chegar neste resultado, é um trabalho conjunto.

NT: Qual foi a maior dificuldade neste seu processo de criação? E qual parte gostou mais?
TB: A maior dificuldade foi tentar mostrar tudo o que a Misa representa, quem ela é, em três cenas. Da adaptação como um todo. A maior dificuldade foi fechar o roteiro, escolher as cenas essenciais, qual a ordem das cenas, como seria o desfecho da peça. Uma das partes mais gratificantes foi o reconhecimento dos fãs pelo trabalho.

NT: Você já conhecia ou era fã de animês e mangás?
TB: Eu já conhecia animês e mangás e gosto muito dos que conheço.

NT: Qual seu desenho/quadrinho favorito?
TB: Meu desenho favorito era o Death Note antes de montar, até que assisti tanto que enjoei (risos). Agora, acho que é o Evangelion. Meu quadrinho favorito é o Homunculus.

NT: O que você pode nos falar sobre seu contato com o público? Eles têm curtido?
TB: O contato com o público tem sido ótimo, de um modo geral eles têm curtido muito, alguns voltam pra assistir duas ou três vezes! Eles sempre dizem de quem gostaram mais na peça, o que acharam da adaptação e se viram algum problema falam também, sem cerimônias, o que é muito bom para o crescimento do espetáculo.



NT: Vocês têm interesse em continuar a apresentar a peça?
TB: Temos muito interesse em continuar com essa peça sem data pra acabar, inclusive de voltar em mais temporadas em São Paulo em outras regiões e viajar também.

NT: Você tem algum site próprio, comunidade da peça ou até mesmo sua, para que os fãs entrem em contato?
TB: No Orkut há a comunidade da peça: "O Caderno da Morte – Teatro" feita por um fã, da qual fazemos parte e acessamos sempre para ver os comentários e responder perguntas, se for o caso. Tenho também minha página no Orkut onde quem quiser pode entrar em contato comigo, ou pelo email da companhia zerozeroteatro@yahoo.com.br.

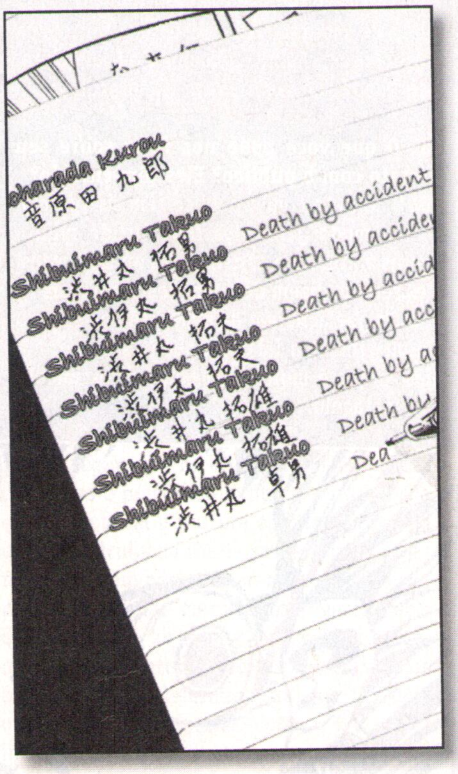
O OUTRO LADO DE RYUK

Durante a conversa do elenco de "O Caderno da Morte" com a equipe de reportagem da Neo Tokyo, Bruno Garcia, o Ryuk, nos contou que durante o processo de estudos da peça (que começou em dezembro de 2007) visitou o evento Anime Friends. Assim, ele entrou em contato com aquele mundo fantástico de pessoas que eram fãs de Death Note e compravam mangás e assessórios da série e também com os cosplayers que se vestiam como aqueles personagens.

Atualmente, Claudia Lima, de Brasília, é a cosplayer mais conhecida de Death Note do Brasil e o personagem que ela imortalizou foi justamente Ryuk. Conversamos um pouco com esta jovem de "40 e poucos anos" de Brasília que conquistou diversos fãs pelo país e que carinhosamente é chamada na internet de Tia Athena.

Neo Tokyo: Você é atualmente a cosplayer de Death Note mais conhecida do país, por ter feito um Shinigami e com ele ganhado o Kodama, uma vaga pro YCC e o terceiro lugar na seletiva online do CLC. Como foi a experiência?
Cláudia Lima: Fazer o Ryuk foi e continua sendo uma das maiores experiências, quando me transformo nele, ninguém é capaz de imaginar o que está por trás daquela máscara, é uma chance de ser realmente um Shinigami.

NT: Por que você resolveu fazer cosplay de Death Note? Como conheceu o animê/mangá? É fã?
CL: Se sou fã? Sou a fã número um, como todos os animês e mangás eu sempre conheço através dos meus filhos. Gostamos tanto da história que resolvemos formar um grupo, fui logo falando: o Ryuk é meu! Confesso que eu e todos os outros achávamos que no final das contas, ficaríamos sem ele, que eu não daria conta, mas consegui!

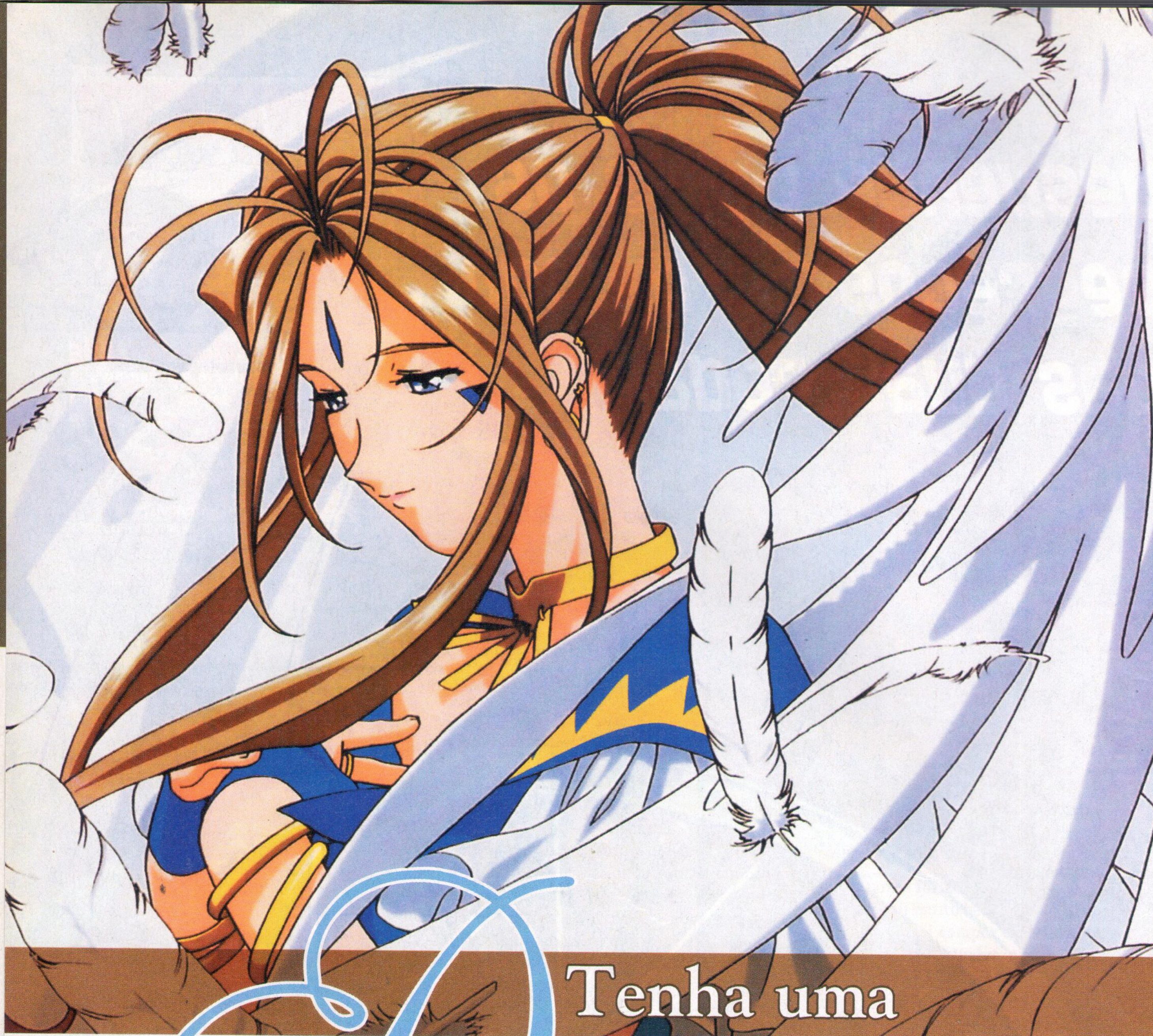


NT: O que o personagem te chamou a atenção de especial? Como foi fazer a roupa?
CL: Aquele jeito de quem não quer nada, mas sempre consegue o que quer. A maneira de como ele conduz quem o rodeia. Eu o vejo como uma criança se divertindo com suas travessuras e eu amo aquela risada. Fazer a roupa não foi tão simples, fiquei na busca por materiais e tive que aprender a lidar com látex, já que sou eu quem faz tudo! Os detalhes como cinto, braceletes, o próprio Death Note, fiz tudo com muito cuidado e fazendo adaptações. Agora, a máscara, essa eu tive que fazer o molde do meu rosto e trabalhar muito nele, consegui dar o movimento do meu rosto pra ela!

NT: Seu ponto forte foi a apresentação, você o interpretou muito bem, inclusive com sua risada. Como foi compor o personagem tão bem no palco, inclusive na maneira dele andar?
CL: Quando escolho um cosplay ele se torna um filho pra mim, então, ele passa a merecer todo cuidado e empenho. Não faço idéia de quantas vezes assisti ao animê e ao filme, mas fui me curvando e deixando que ele tomasse conta de mim. Quando me visto, não importa onde eu esteja, logo adquiro sua postura, sua fala, sua identidade. No Kodama, fiquei 10 horas assim, e quer saber, eu amei!

NT: Soube da peça de teatro de Death Note em SP? Ficou curiosa pra assistir? Que mensagem você, como um cosplayer do personagem, mandaria pra quem está vivendo ele nos palcos?
CL: Soube sim, se fiquei curiosa? Fiquei louca pra ver, mas não tenho condições de ir! Espero que um dia eles venham a Brasília. Algumas pessoas acreditam que adquirimos um pouco daqueles que representamos, eu até tenho comido mais maçãs do que de costume. Mas Ryuk não é o mau, quando deixou seu caderno cair no mundo humano apenas nos deixou ver que mesmo sendo filhos de Deus, ninguém está preparado pra ser Deus! Pra mim, foi muito bom fazer aquele danadinho!

Desvende todos os segredos do mundo das duas rodas
CLÁSSICAS - ESPORTIVAS - CUSTOM - SUPERMOTO - CROSS - DICAS
MOTO FÚRIA
APOCALYPTICA
EM UM SUPER ESPECIAL SHADOW
HONDA CBR 1000
EMOÇÃO A TODA VELOCIDADE
BIMOTA DB7
DELÍRIO ITALIANO
HD 1947 • RUSSEL MITCHELL • BUELL TUNADA • GOLDWING 1975 • TESTE HORNET
www.escala.com.br
(11) 3855-1000
EDITORA escala



Tenha uma Deusa em casa!

Por Junior Fonseca

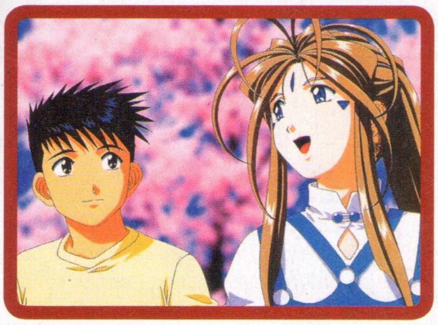
Criado por Kosuke Fujishima, o mangá é uma série seinen que estreou em 1988 na revista Afternoon (da editora Kodansha). Recentemente, em comemoração ao aniversário da série, a editora lançou o mangá em 37 edições encadernadas.

Com o sucesso do mangá, foram criados cinco episódios especiais. Os OVAs de Oh! My Goddess foram lançados em 1993 e correspondem aos dez primeiros volumes do mangá. Cada OVA possui um pouco mais de 35 minutos e ganhou grande popularidade no Brasil quando foi exibido pelo extinto canal Locomotion. A série era uns dos grandes "queridinhos" de eventos numa época em que os animês não eram tão populares por aqui.

A série especial repetiu o sucesso e em 1998 foi produzida uma série de TV especial chamada Adventures of Mini-Goddess que foi exibida no canal WOWOW. Em 2000 a série ganharia um longa animado e em 2005 uma nova série de TV composta de 51 episódios. Em 2007, a TBS lançou mais dois episódios especiais da série, comemorando os 20 anos do mangá, e novas produções estão agendadas para os próximos anos.

Com certeza é um dos melhores animês de todos os tempos, com cenas muito bem feitas (e pensadas), som excelente e personagens cativantes. Toda a história tem base na cultura japonesa e nórdica e prende a atenção do início ao fim. Nesta matéria especial, vamos acompanhar um resumo dos cinco OVAs. Em breve, matérias sobre as outras obras derivadas do mangá de Kosuke Fujishima.

"Ao amanhecer, Keichi percebe que o antigo templo estava diferente e uma linda casa estava próxima a ele. Belldandy diz que essa casa é o novo lar dos dois."



AH! MY GODDESS

OVA 1

Keichi Morisato cuidava do dormitório quando seu estômago começou a reclamar, nada mais justo..., assim como bebês choram para chamar a atenção, nosso estômago ronca para dizer que está vazio.

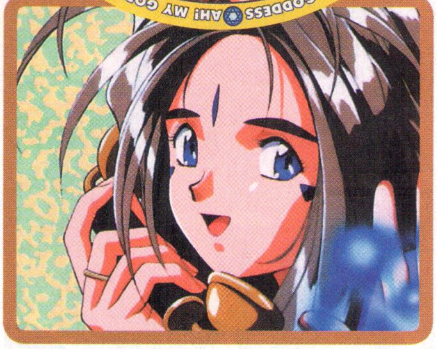
"Mas que droga" — pensa Keichi, ao ver um pacote de bolachas vazio —, sem pensar uma segunda vez, decide ligar para um serviço de entrega rápida. Suas tentativas não dão em nada, pois nenhum dos estabelecimentos estava em horário de atendimento.

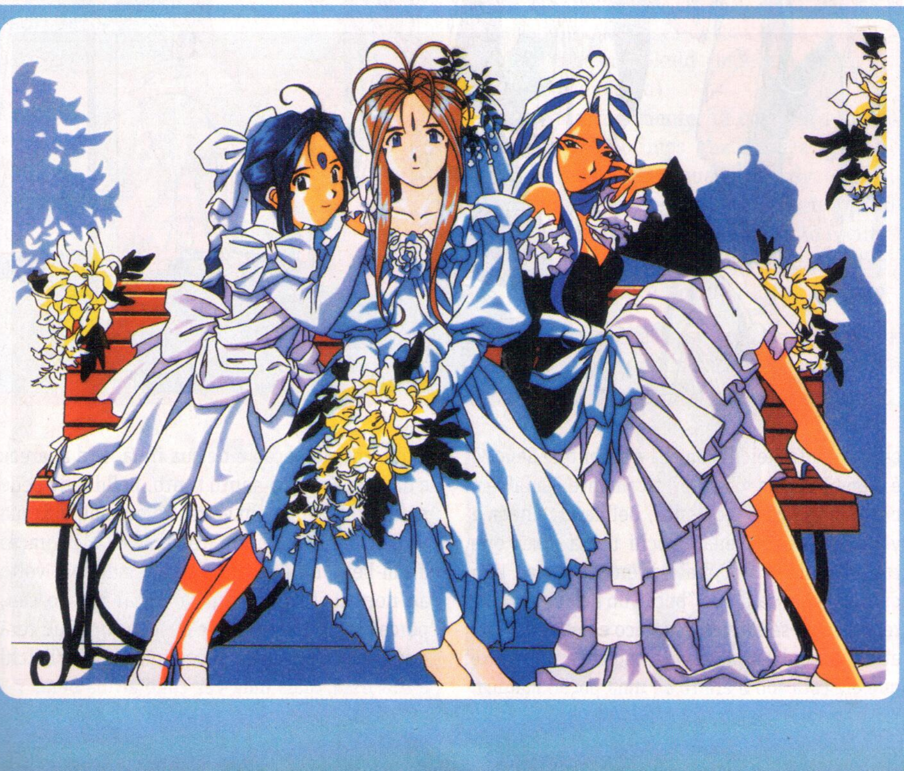
Fulo da vida, Keichi continua tentando e, sem querer, liga para o céu (sim, isso mesmo... também gostaria de descobrir esse número celestial), para ser mais específico, ele liga para o Escritório de Ajuda dos Deuses.

Morto de fome, Keichi grita ao telefone e a pessoa do outro lado da linha diz que irá atendê-lo pessoalmente; sem entender nada, Keichi leva um susto ao ver uma linda jovem saindo de dentro de seu espelho. A linda, encantadora e graciosa garota se apresenta, diz se chamar Belldandy; para completar, diz que é uma deusa e que Keichi tem o direito de fazer qualquer pedido, pois será atendido. Desconfiado que isso seja apenas uma armação de seus amigos, Keichi leva mais um susto ao perceber que Belldandy conseguiu ler seu pensamento, decide então arriscar um desejo, mas antes pensa em diversas coisas que com certeza nós também pensaríamos (em ser milionário, em ter um monte de mulheres em sua volta etc.).

Finalmente, Keichi decide qual será seu desejo: "Eu desejo que uma garota bonita como você fique comigo para sempre" — diz Keichi, olhando para a deusa. Depois de alguns segundos, Belldandy diz que o desejo foi realizado e que a partir de então ela ficará com Keichi para sempre.

Feliz da vida, Keichi logo se lembra que no dormitório é proibido garotas e que isso lhe custará caro, afinal ele terá de sair e não tem para onde ir. Belldandy diz que isso não é problema e que a Força Máxima cuidará para que o contrato seja cumprido (sempre quando um desejo ou promessa é feita, um contrato é criado no céu).





Logo depois, chegam os amigos de Keichi que tratam de jogá-lo para fora do dormitório com todo "carinho". Keichi diz a Belldandy que não tem para onde ir, mas ela diz que a Força Máxima já cuidou disso e que eles devem seguir viagem até encontrar um lugar. Depois de muita procura, Belldandy finalmente começa a dizer o caminho para Keichi. Enquanto dirigem-se para o local, a moto de Keichi quase bate em um carro, mas graças ao poderes da deusa o acidente é evitado, em consequência, a deusa desmaia. Keichi, desesperado, leva a garota para um templo abandonado e cuida dela.

Ao amanhecer, Keichi percebe que o antigo templo estava diferente e uma linda casa estava próxima a ele. Belldandy diz que essa casa é o novo lar dos dois. Em um momento bem romântico, quando estavam para se beijar, chega a irmã de Keichi, a esperta e simpática Megumi, que decide morar com ele. Começam assim as aventuras e amores de Keichi Morisato e Belldandy.

> "Na segunda tentativa, Keichi levou Belldandy para passear de barco e quando algo ia rolar entre os dois, o iate de Sayoko desequilibra o barco dos pombinhos e Keichi quase se afoga."

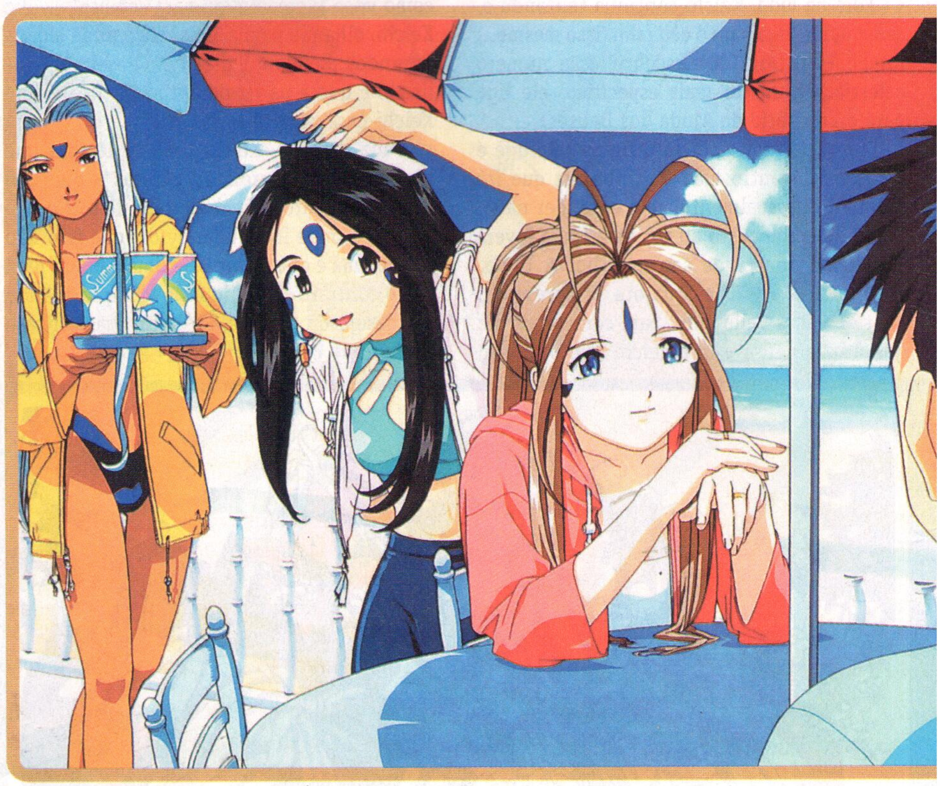
OVA 2

Cinco meses se passaram desde a chegada de Belldandy e todos estão muito felizes, as férias se aproximam e em uma rápida conversa no almoço, Megumi pergunta por que Keichi não leva Belldandy à praia. Keichi não gosta muito da idéia, pois ele não sabe nadar, mas acontece que Belldandy, com aquela carinha linda que convence qualquer um, ouviu a conversa e afirma nunca ter ido à praia. Keichi foge do assunto, mas depois começa a pensar "besteiras", como a Belldandy de biquíni, eles se beijando, e decide ir, para a alegria de todos.

Enquanto estava sozinho em casa, Keichi resolve ver o conteúdo de uma fita que tinha acabado de receber, sem remetente. O tarado pensou que se tratava de uma fita pornô, mas levou um susto quando a mulher do vídeo começou a falar com ele e saiu de dentro da TV. Ela se apresenta como Urd, a "Cupido do Amor" e diz que irá ajudar Keichi a "catar" Belldandy. Nisso, Belldandy chega e Urd vai embora correndo, dizendo que não pode ser vista por sua irmã.

Já na praia, Keichi quase cai para trás ao ver Belldandy linda, de maiô, e Urd tenta ajudar Keichi de todas as formas possíveis. Na primeira tentativa de se aproximar de Belldandy, Keichi foi passar bronzeador nas costas da garota, mas quando isso ia acontecer, uma jovem chamada Sayoko, uma aluna da escola de Keichi, chega e atrapalha tudo. Na segunda tentativa, Keichi levou Belldandy para passear de barco e quando algo ia rolar entre os dois, o iate de Sayoko desequilibra o barco dos pombinhos e Keichi quase se afoga (lembram-se de que ele não sabe nadar?).

Belldandy salva Keichi, mas ele fica muito mal, Sayoko dá uma dura daquelas em Belldandy que fica se sentindo culpada, pois quase Keichi morre. A deusa chora muito ao lado de Keichi, mas ele desperta e consola Belldandy.



Pouco tempo depois, Urd aparece novamente e diz ter um plano infalível. Ela dá a Keichi uma "poção do amor" e diz que ele terá toda a coragem necessária para revelar seu amor a Belldandy e que se tornará amante da primeira garota que ele vir. Keichi aceita e toma a poção, mas para o azar do garoto (e de Urd) quem aparece é Sayoko.

PLIN... a poção faz efeito e mesmo se esforçando muito Keichi começa a dizer que Sayoko é o amor de sua vida e praticamente "pula" em cima dela. Nesse momento, Belldandy chega e vê essa terrível cena. Keichi tenta dizer que tudo aquilo é um mal-entendido, mas não consegue por causa da "poção do amor", sai correndo como se estivesse maluco e Belldandy vai atrás. Quando finalmente o alcança, descobre que ele está sob o efeito de uma poção mágica, e que aquela poção é de sua irmã. Urd aparece e diz que Keichi é muito tonto, Belldandy pede para Urd fazer Keichi voltar ao normal, mas sua irmã diz que o efeito é irreversível. Mas graças a um beijo da deusa em seu amado, ele volta ao normal. Quando Urd ia voltar para o céu, percebe que foi punida e suspensa, e que terá que ficar na Terra hospedada na casa de Keichi e sua irmã. Mais uma vez tudo acaba bem.

OVA 3

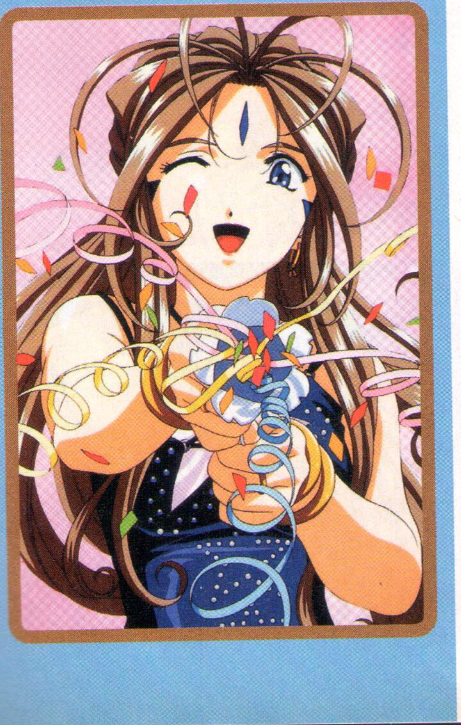
Keichi (mais uma vez) acaba de ser escolhido para ser o representante do autoclube na Corrida Anual, um campeonato de motocicletas entre diversas escolas. E, para variar, todo o trabalho sobra para o garoto que deverá montar a moto, além de pilotá-la.

Enquanto relaxava em um belo banho quente de banheira, uma mulher sai da água e vê Keichi ali... pelado. Dá um grito daqueles, o que faz Urd e Belldandy entrarem no banheiro, desesperadas, e elas veem Keichi sem roupa, também. Finalmente tudo é explicado, a estranha garota que apareceu de repente é a irmã mais nova de Urd e Belldandy, e seu nome é Skuld.

A graciosa Skuld fica muito triste e começa a chorar, pois não concorda em ver suas irmãs vivendo como simples mortais, servindo a Keichi, e pede para que elas voltem logo para o céu, pois se sente muito solitária.

Belldandy, como sempre, se culpa de tudo e pede desculpas à irmã, mas diz que não está com Keichi somente por causa do contrato, diz que está com ele porque o ama e pede para Skuld entender isso.

Enquanto todos conversavam, chega Aoshima, um rapaz todo convencido. Ele diz a Keichi que será o campeão da corrida e quando isso ocorrer irá cobrar a promessa de Tamiya (seja lá qual fosse essa promessa). Antes de partir, paquera Belldandy, o que deixa Keichi furioso. Nesse meio tempo, a pequena Skuld refaz todos os cálculos do projeto da moto de Keichi, o que resulta em uma melhora enorme em seu aproveitamento. Todos unidos, conseguem finalmente terminar a montagem da moto.



Depois de um merecido descanso, Keichi começa a contar para Skuld sobre sua vida desde que Belldandy chegou, e diz que está superfeliz, pois as três deusas estão com ele. Isso faz com que Skuld comece a gostar de Keichi (como amigo).

A corrida finalmente irá começar e nesse momento descobrimos que Tamiya apostou nada mais nada menos que Belldandy, ou seja, caso Keichi perdesse a corrida a deusa teria de ficar com Aoshima e seu clube. Ao escutar isso, Skuld imagina que se Keichi perder terá sua irmã de volta e por isso ajuda a equipe adversária, melhorando a moto deles. Depois das corridas classificatórias, chega a hora da corrida final. No início, Keichi não consegue ultrapassar seu adversário, mas quando Skuld vê o olhar de tristeza de Belldandy, faz explodir o motor da motocicleta do adversário, levando Keichi à vitória, para a alegria de todos. No final, Skuld já estava bem mais contente com sua convivência com Keichi. O pobre rapaz não teve dinheiro suficiente para comprar um anel para Belldandy, o que deixou a pequena Skuld irritada, pois nem para dar um presente para sua irmã ele servia...

"Skuld elimina um Bug, porém há inúmeros deles pela casa; depois de uma análise, descobre que a presença dos Bugs se deve à Keichi e Belldandy e por isso os proíbem de se aproximar um do outro."

OVA 4

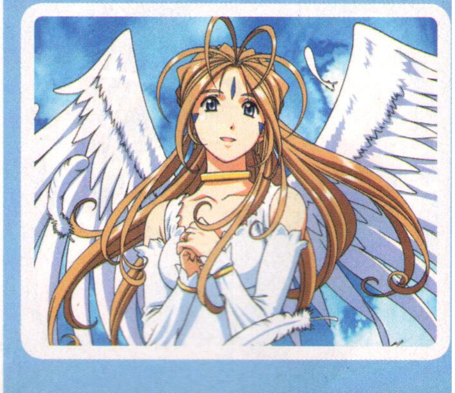
Keichi acorda depois de um pesadelo horrível, em que Belldandy o abandonava. Ele não consegue parar de pensar no que faria se isso realmente acontecesse. Mas para sua alegria, Belldandy continua com ele.

Depois, Keichi levanta de sua cama e quando sai de casa percebe que está tudo branco..., cheio de neve. Mas como, se estava até quente no dia anterior? Bem..., então, ele percebe que somente a casa dele está coberta de neve.

Logo, Skuld vê que os Bugs são os responsáveis por isso (Bugs são uns bichinhos engraçados que trazem problemas sérios ao céu). Skuld elimina um Bug, porém há inúmeros deles pela casa; depois de uma análise, descobre que a presença dos Bugs se deve a Keichi e Belldandy e por isso os proíbem de se aproximar um do outro.

Depois do choque dessa notícia, o telefone toca e Belldandy atende, do outro lado da linha está apenas e simplesmente DEUS que a avisa que ela deve voltar para o céu. Keichi chegou momentos antes, escutou toda a conversa, mas se nega a acreditar, pergunta se Belldandy mentiu, pois ela prometeu que ficaria com ele para sempre. Belldandy apenas chora e diz que não pode desobedecer a uma ordem de Deus.

Já no colégio, os boatos que Keichi e Belldandy romperam o namoro rolam soltos e nos momentos em que se veem não podem se aproximar, o que lhe causa uma dor enorme (em dois momentos, quando tentaram ficar próximos, algo se quebrou). Em uma conversa com sua irmã, Keichi gosta da idéia de comprar um lindo presente para sua amada e logo arranja diversos empregos. Enquanto isso, as irmãs de Belldandy, Skuld e Urd tentam de todas as formas solucionar o problema e, no colégio, Sayoko diz a Belldandy que se ela não tomar cuidado perderá Keichi para ela. Finalmente, Skuld e Urd descobrem que o problema de tudo está em uma árvore próxima à casa de Keichi; ao saber disso, Belldandy entra em desespero como se soubesse de algo terrível.



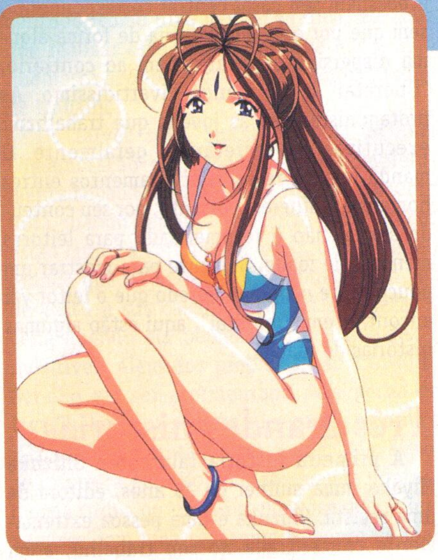
OVA 5

Vendo a reação da irmã, Skuld e Urd vão até Keichi para saber o motivo da partida de Belldandy, mas Keichi conta que nem ela sabe ao certo a razão, só diz que irá obedecer à vontade de Deus. Irritada, Urd faz uma ligação para o céu na tentativa de trocar uma idéia com o Todo-Poderoso, mas não consegue contato. Supertriste, Keichi fala a Belldandy que, mesmo que ela não volte, ele nunca irá esquecê-la. Isso só aumenta a dor da pobre deusa.

Paralelamente, vemos Skuld e Urd decididas a ajudar a irmã e ambas concordam em lançar mão da "Última Formação Mágica" (seja lá isso o que for), uma técnica que não pode ser usada sem a permissão de Deus, mas elas não estão nem aí... Segundo elas, "...ninguém vai saber". Já Keichi trabalha, e muito, para ter dinheiro suficiente para o presente de Belldandy. Ele faz diversos serviços e mal tem tempo para dormir.

Finalmente, as duas irmãs de Belldandy descobrem como acabar com a anergia da árvore, e Keichi consegue comprar o anel. Mas já é tarde, pois Belldandy está pronta para partir; é quando Keichi chega, mas antes que os dois consigam se abraçar, uma enorme barreira cerca Belldandy e impede a aproximação de Keichi... Belldandy começa a ser levada...

> "Vendo a reação da irmã, Skuld e Urd vão até Keichi para saber o motivo da partida de Belldandy, mas Keichi conta que nem ela sabe ao certo a razão, só diz que irá obedecer à vontade de Deus."



Porém, suas irmãs conseguem realizar a Última Formação Mágica, o que ocasiona uma enorme explosão. Quando as coisas se acalmam, vemos que Belldandy e suas irmãs estão bem, mas Keichi não, pois sua alma ficou presa em seu corpo.

Belldandy não pensa duas vezes e resolve entrar na alma de Keichi para salvá-lo. Agora, podemos ver as lembranças de Keichi e descobrimos que ele e Belldandy já se encontraram quando crianças e que a deusa fez uma promessa a Keichi, mas sem a autorização de Deus que, como punição, ordenou que Belldandy apagasse a memória de Keichi.

Finalmente, Keichi acorda e para sua alegria vê em sua frente a linda Belldandy que recebe a notícia que acabara de ser promovida e que não precisará mais voltar para o céu —agora ela poderá viver para sempre com seu amor.

Skul e Urd não tiveram a mesma sorte, pois como usaram uma magia não autorizada, foram punidas com uma suspensão de 30 dias a ser cumprida na Terra. Daí elas terão de passar o Natal e o Ano Novo junto com Keichi e Belldandy. Agora vem cá... VOCÊS ACHAM QUE ELAS NÃO GOSTARAM DISSO???

Por Sett

OBO
RE
TAI

TÍTULO:	Oboretai
VOLUMES:	6 volumes
EDITORA:	Shogakukan
MANGAKÁ:	YOSHIHARA Yuki
ANO DE PUBLICAÇÃO:	1994

Mangá

"Oboretai" é um mangá josei (mangá direcionado para mulheres jovens) e foi publicado na revista "Petit Comic". Ele tem histórias curtas que quase sempre terminam a cada volume, e possuem seu casal central correspondente, sem que por este motivo seja de forma alguma dispersivo ou chato. Bem ao contrário, "Oboretai" é um mangá divertidíssimo. As protagonistas são as jovens que trabalham; executivas ou secretárias, geralmente. O mangá fala sobre os relacionamentos entres homens e mulheres, portanto, por seu conteúdo sexual não é recomendado para leitores menores de idade. Somente para mostrar um pouco sobre o tipo de enredo que o leitor vai encontrar em "Oboretai", aqui estão algumas histórias do mangá.

Três grandes histórias...

A primeira história fala sobre Shizuka Miyako, uma mulher de 25 anos, editora de uma revista. Shizuka é uma pessoa extremamente concentrada no seu trabalho, além de conservadora em todos os setores de sua vida. Atualmente, ela está noiva, mas tudo acaba ficando confuso quando ela fica presa, para seu total terror, no elevador quebrado e escuro do edifício onde trabalha, com um homem desconhecido. Quando o elevador volta a funcionar, Shizuka vê que o que está na sua mão não era nem de longe o botão de emergência do elevador, e sim uma parte íntima do desconhecido.

Correndo como se fosse o diabo da cruz depois da vergonha da situação, ela se abriga no seu escritório. Contudo ela descobre que o homem misterioso é Takamura Shuuichi, um fotógrafo famoso que a revista dela contratou e que ela não concorda que seja o melhor para o estilo da revista. Ela acha que publicar fotos de mulheres seminuas é de muito mau gosto e que o público para o qual é direcionada a revista não irá se interessar por este tipo de imagem. Shuuichi, porém, mostra que é um grande profissional, realizando fotos incríveis e de muito bom gosto, além de ser um cavalheiro, não comentando a apalpada no elevador que levou da séria editora. Uma das partes engraçadas dessa história que destaco é quando o "sem noção" do noivo da Shizuka tenta fazer sexo com ela e tem o que merece.

> "Diria que senti falta de ter mais protagonistas em posições de chefia nos ambientes de trabalho, mas isso é reflexo da nossa atual sociedade machista, que com argumentos muito convincentes e sem sustentação insiste em negar que competência não depende de gênero."

Mayumi é uma funcionária de uma empresa, onde se mostra competente e habilidosa na segunda história. Kakarichyo é o chefe da Mayumi. Ele é um homem respeitado pela seriedade do seu trabalho e pela ética de nunca se envolver com as mulheres do seu trabalho, apesar delas estarem muito encantadas por ele. Mayumi, que somente via o chefe como uma pessoa que a ajuda a se desenvolver no trabalho, começa a notar algo de especial em Kakarichyo, não somente como colega de trabalho, mas como um homem atraente. É muito engraçado quando a Mayumi não consegue pensar em outra coisa a não ser no seu desejo pelo chefe, e qualquer frase que as pessoas do escritório falem, ela fica subindo pelas paredes.

É interessante o dilema que ela passa além do "será que ele me ama" para "como eu posso me envolver com um colega de trabalho e ainda por cima meu chefe?". Assim como esta, na história anterior, o leitor começa a notar que as protagonistas não são coagidas, elas estão à vontade para amar; elas podem assumir ou se manter à margem, sem pressão, sendo esta uma escolha para qual ela fica à vontade sem o assédio do chefe. Digno de nota é a menção à camisinha e, por conseguinte à proteção numa relação, em especial quando convenientemente o capítulo trata sobre ética.

A terceira história é "Por favor, puna-me". Ela é a que menos gostei e a que destoa do conjunto. Talvez seja porque é a que mais lembre alguns tipos de shoujo que não gosto, com suas jovens, inocentes (e muitas vezes idiotas) protagonistas apaixonadas por homens mais velhos e inacessíveis. Mori Fujiyo é um empregado doméstico que foi mandado pela agência de empregos para começar a trabalhar por duas semanas na casa da jovem Kozawa. Mas no primeiro momento que entra na casa, Mori percebe que vai ter problemas quando um amigo da Kozawa a está atacando e ele tem de intervir, além disso, ela não parece ter muita noção do perigo no que se refere a homens. A partir disso, ele diz que durante sua estadia no trabalho ele será como um papai para ela, como fez nas outras residências onde trabalhou e tinha de cuidar de crianças. Desde o primeiro momento Kozawa se interessa pelo seu secretário do lar e não quer ter com o bonito Mori somente uma relação trabalhista, afinal ela não é uma criança, e sim uma mulher.

Para conseguir chamar a atenção, ela usa de todos os subterfúgios, mas Mori é um homem decidido e nada consegue atrapalhar o trabalho quando ele resolve realizá-lo.

No volume dois, o tema é "As mil e uma noites com você". Ele toma os volumes três, quatro e cinco, retornando inclusive no volume seis, com o casal tema do volume três, Sonoko e Houjo. Sonoko tem sonhos de amor com lindos xeiques do deserto. Para ela, noites no deserto são extremamente românticas, contudo, como uma mulher prática, ela sabe que realizar esse tipo de fantasia não é algo que possa acontecer no seu dia ocupadíssimo de trabalho.

Ou talvez seja, quando depois de uma comemoração entre colegas, ela completamente bêbada ataca o bonito Houjo e somente nota quando desperta, no outro dia, e ambos estão muito à vontade na cama. O susto é tão grande que na correria de ir embora, em vez de vestir a sua calcinha, ela sai de cueca. A cena quando ela percebe a troca que fez é imbatível. Além dos problemas do trabalho, Sonoko vai ser atormentada pela perua da Mya Shakuji que sempre quer passar a perna e ridicularizar a protagonista, e que, além disso, se interessa pelo Houjo. Sabe aquela criatura da sua turma ou trabalho que você queria que sumisse com uma passagem somente de ida? Esta é a "simpática" Mya Shakuji.

YOSHIHARA Yuki: uma ótima opção

Gosto da forma que a YOSHIHARA Yuki transforma temas como "as mil e uma noites" em histórias que se passam no dia-a-dia do trabalho sem recorrer realmente a xeiques ou desertos de verdade. Quase como se ela dissesse que podemos viver uma grande paixão sem precisar de lugares exóticos ou de homens estúpidos e violentos com um rosto bonito como geralmente acontece em alguns mangás. Se tivesse de falar sobre algo que não gostei de "Oboretai", somente diria que senti falta de ter mais protagonistas em posições de chefia nos ambientes de trabalho, mas isso é reflexo da nossa atual sociedade machista, que com argumentos muito convincentes e sem sustentação insiste em negar que competência não depende de gênero. Em relação ao traço, eu diria que o da YOSHIHARA Yuki é limpo e bonito, e o humor é bastante presente nas horas que são cabíveis, além das cenas e problemas dos personagens serem verdadeiros e não despencam para o exagero.

Estreando em 1988, YOSHIHARA é especializada em comédias sobre sexo e entre seus trabalhos principais estão os famosos "Darling wa Namamono ni Tsuki" (8 volumes) e "Itadakimasu" (4 volumes). "Oboretai", assim como os mangás anteriormente citados, é uma grande pedida para um licenciamento aqui no Brasil, seja pelo seu número de volumes (os trabalhos da mangaká são curtos, não ultrapassando 8 volumes), pelo público a que se dirige esse tipo de mangá que não é contemplado ainda aqui, seja por sua história, que apesar de tocar num tema delicado como sexo e amor no trabalho, como em "Oboretai", consegue mostrar tudo de forma interessante e divertida.

Biografia de Masashi Kishimoto

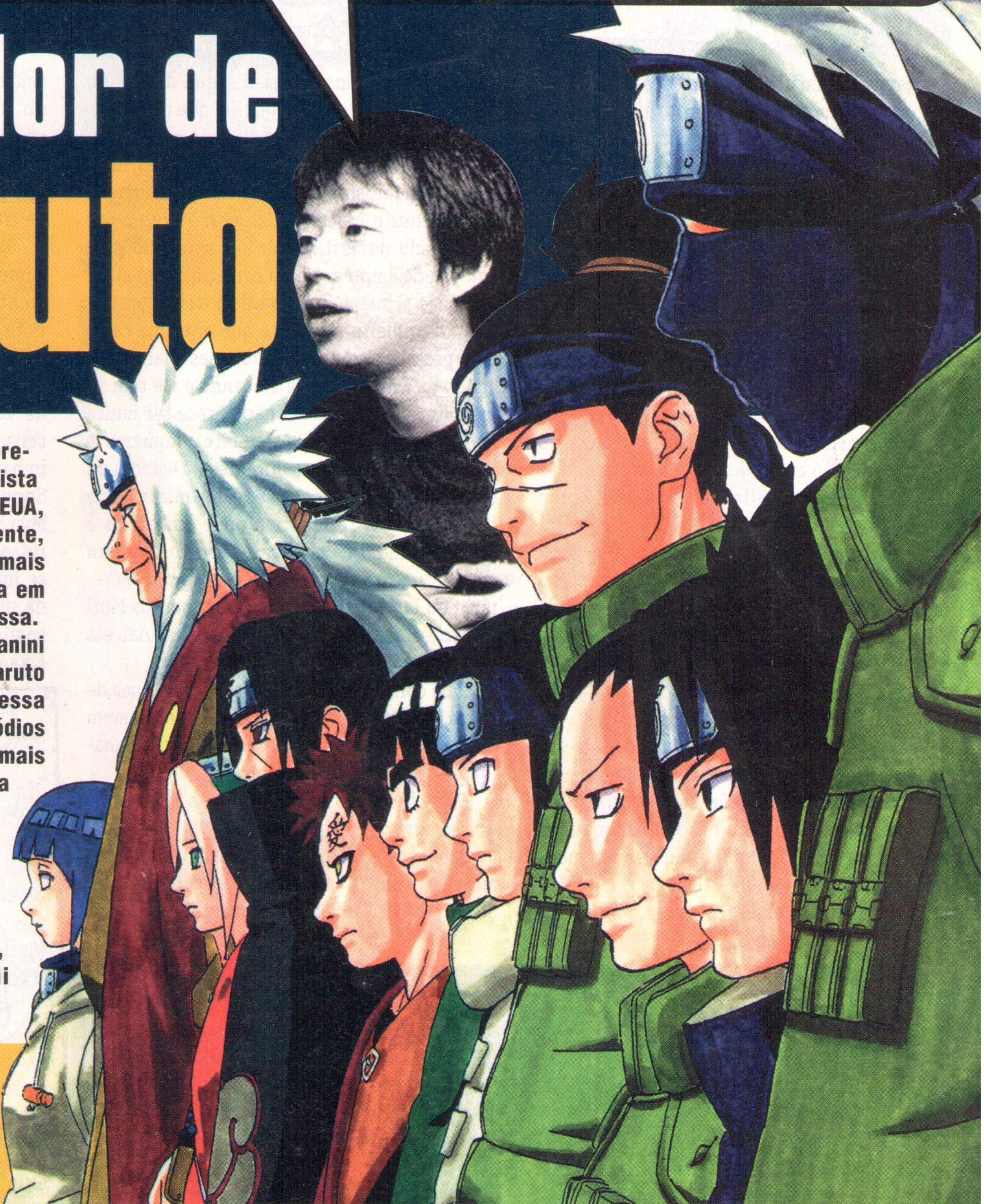
O criador de Naruto

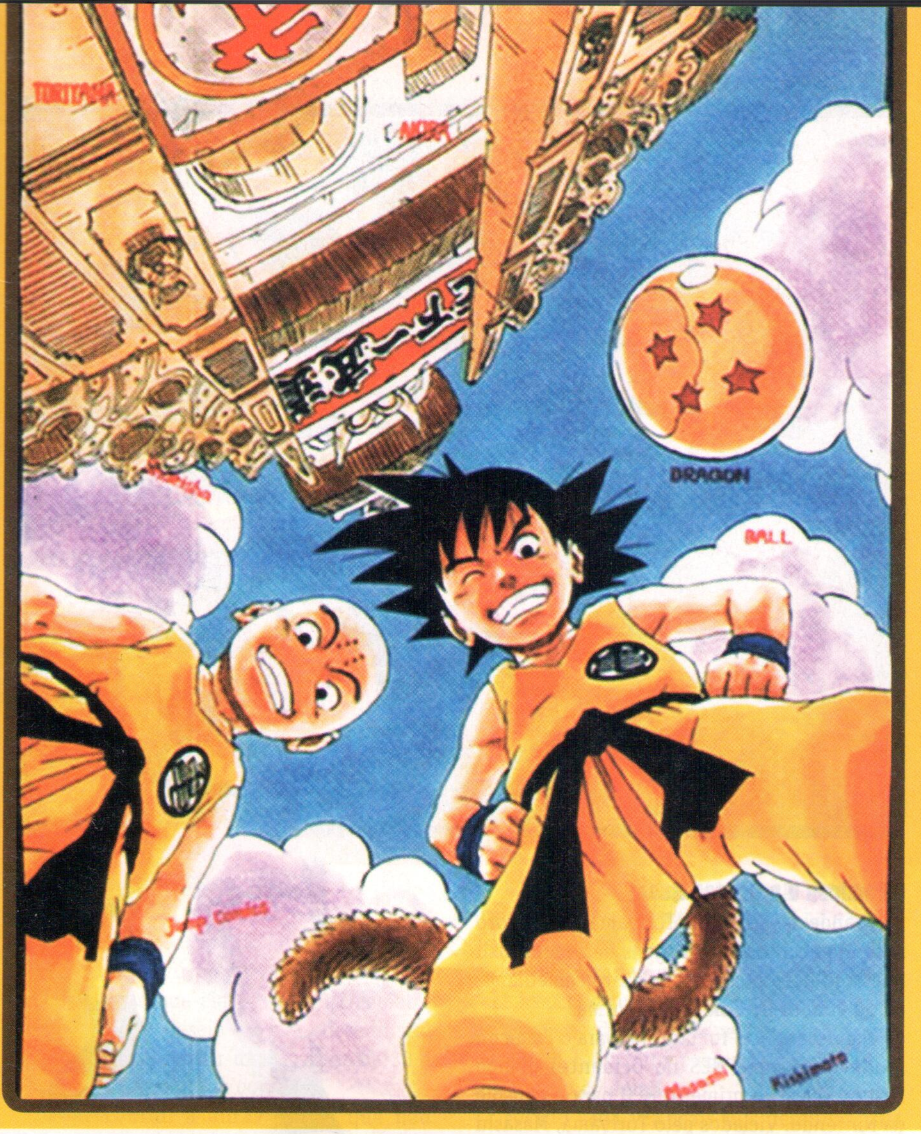
Por Giuliano Peccilli

A série Naruto com certeza surpreende em números. Entrando na lista dos 30 livros mais vendidos nos EUA, segundo o USA Today, e, recentemente, constando como o terceiro verbete mais lido no Wikipedia, o ninja não brinca em serviço e chama atenção por onde passa.

Publicado no Brasil pela Editora Panini e exibido no Cartoon Network e SBT, Naruto é sucesso por aqui. A grande promessa do ano que vem é a estréia dos episódios inéditos, o que deve aumentar ainda mais o número de fãs e render uma nova leva de produtos licenciados.

Agora, por que Naruto é esse fenômeno no mundo inteiro? Quem é o criador da série? Quais são as inspirações do criador em Naruto? Vamos responder algumas dessas perguntas, falando um pouco sobre Masashi Kishimoto, o criador de Naruto.





Nascido na mesma cidade do famoso samurai Miyamoto Musashi, Masashi Kishimoto é o irmão mais velho de gêmeos. O sucesso de Naruto deve principalmente a Masashi Kishimoto ter vivido grande parte de sua vida num ambiente rural, que é a cidade interiorana de Okayama.

Quando criança, Masashi Kishimoto começou a se interessar pela animação japonesa, com Doraemon e Dr. Slump.

Antes de tomar a decisão de seguir carreira como mangaká, Masashi imaginou ser jogador de baseball. Irônico também é saber que essa escolha foi graças a um outro mangá, o sucesso Touch, criado por Mitsuru Adachi. Nessa época, ele já havia discutido com seu irmão Seishi, uma briga normal de irmãos que seria contada por ele em alguns depoimentos entre os capítulos de sua série Naruto. Seishi já foi acusado de plagiar o traço do irmão e foi defendido pelo próprio Masashi, não havendo portanto qualquer rivalidade entre eles.

A biografia de Masashi Kishimoto

"No meu aniversário de um ano, me vestiram de mochi e foram colocadas três coisas na minha frente. Na minha cidade natal, esse é um costume que eu não entendo direito. Dependendo do objeto que a criança pega, dá pra saber qual será o futuro dela. Para mim e meu irmão, nossos pais colocaram um soroban, um pincel e uma nota de dinheiro. Meu irmão ficou meio confuso, mas parece que escolheu o pincel. Eu, dizem, sem pestanejar, peguei o dinheiro e sorri."

Ambicioso ou não, Kishimoto acabou seguindo a mesma escolha de seu irmão Seishi, no caminho do pincel. A primeira arte dos dois, quem diria, foi desenhar com coco, quando crianças, na parede de casa. Até hoje, a mancha dessa artimanha está lá, trazendo boas lembranças para Masashi e Seishi.

A fascinação por Doraemon

Quando criança, Kishimoto não era a pessoa mais concentrada do mundo (risos). Viciado em televisão, ele não prestava atenção quando seus pais falavam com ele. Curtindo programas infantis, ele acabou fascinado pelo gato robótico do futuro, Doraemon. Para quem se recorda, o animê passou no Brasil na extinta Rede Manchete, no Clube da Criança, apresentado pela Angélica. Batizado por aqui de Super Gato, o animê, mesmo tendo a Angélica cantando sua abertura, não emplacou por aqui.

Masashi adorava Doraemon e adorava desenhar o rosto do simpático gato em tudo que era lugar. Ele chegou a arranjar brigas na escola, porque achava que os outros colegas desenhavam Doraemon de forma errada.

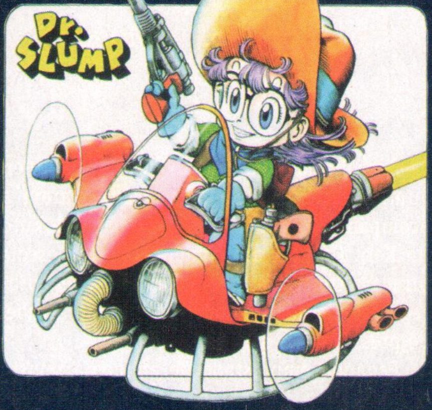
PERFIL

Nome: Masashi Kishimoto

Irmão gêmeo de: Seishi Kishimoto

Nascimento: 8 de novembro de 1974

Local de nascimento: Okayama, na região de Chugoku, na ilha Honshu



Surge Arale e a Vila Pinguim

No primário, Kishimoto já enchia cadernos com seus desenhos. Viciado pelo Doraemon, um dia ele encontrou sua segunda paixão, a também robô Arale, do mangá Dr. Slump.

Trocando o gato pela Arale, ele começou a desenhar a garota em todo lugar que fosse possível, como um vício. Numa dessas vezes, ele acabou ficando extremamente bravo com sua mãe que, vendo Arale, comentou que toda garota usava batom e, brincando, incluiu a maquiagem num desenho dele.

Shonen Jump e Dragon Ball Z

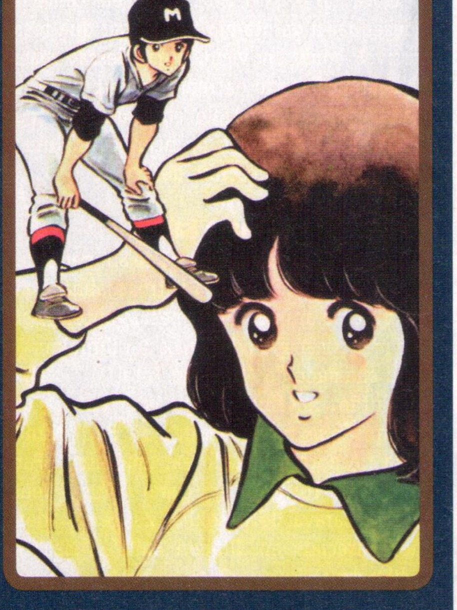
"No fim do ginásio, virei fã de Shonen Jump graças a Dragon Ball Z, e a outros mangás de lá que viraram animês. Mas, mesmo antes disso, eu e meu irmão éramos loucos por Kinnikuman (aqui chamado de "Músculo Total")"

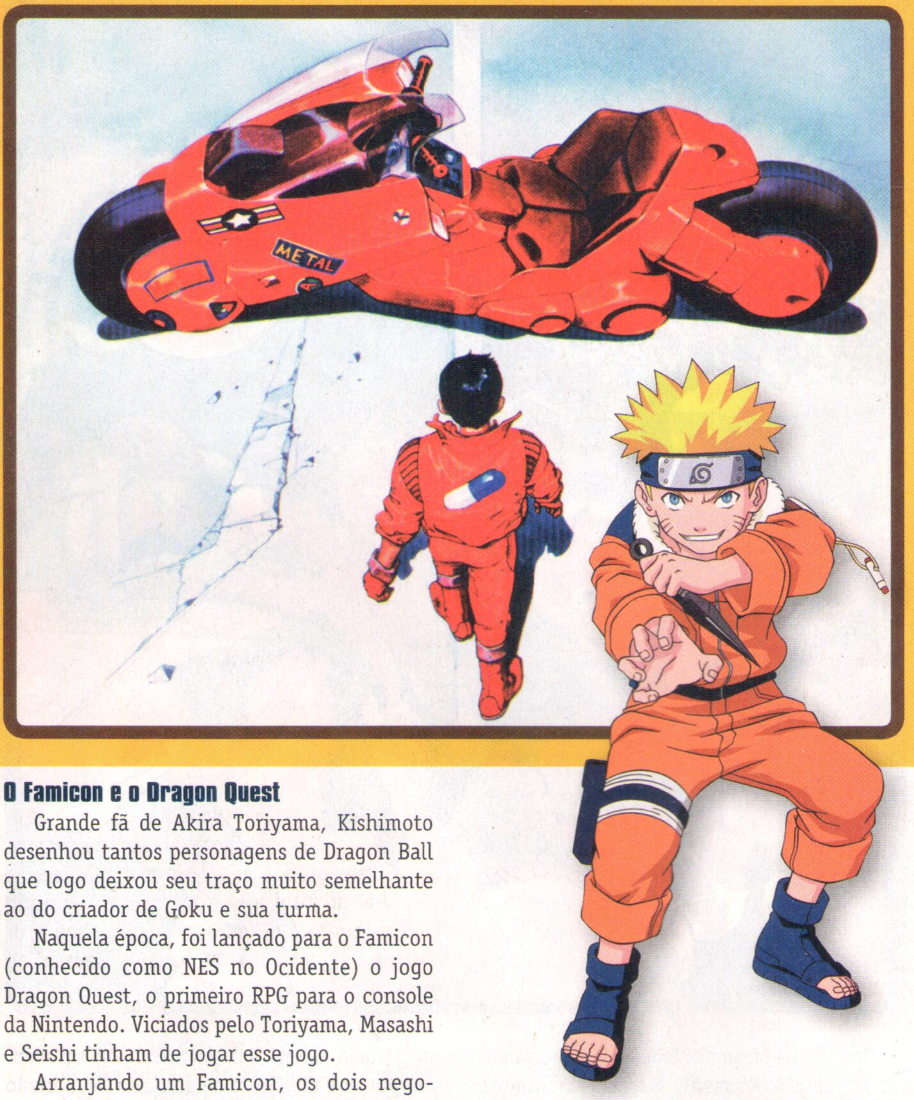
"Então, no final do ginásio, eu era um moleque que respirava Dragon Ball. Nunca tinha ficado tão viciado em um animê. Para mim, Akira Toriyama era como se fosse Deus. Eu não parava de desenhar os personagens que apareciam em Dragon Ball." – Masashi Kishimoto

"A idéia que Kaneda parecia estar com os pés firmes no chão foi executada de tal forma que parecia absolutamente real e sensacional. A moto foi desenhada com muito bom gosto, e as pedrinhas no chão estavam distribuídas de forma bem bacana. Tudo era tão perfeito e original, que essa ilustração fez acender novamente o fogo do meu coração de desenhista. Desde esse dia, até hoje, venho desenhando, querendo me aproximar daquilo que vi, ainda que mesmo só um pouco." – Masashi Kishimoto.

Descobrindo um mundo novo na Shonen Jump, Masashi e seu irmão começaram a acompanhar obras como Dragon Ball e Hokuto no Ken. O autor até comenta que na escola brincava com frases que eram usadas pelo protagonista de Hokuto no Ken, tais como "Acabei de pressionar os seus pontos vitais."

Pegando emprestado de amigos a revista Shonen Jump, Kishimoto descobriu excelentes histórias daquela época. Ele logo percebeu que queria ser autor de mangás e participar da Shonen Jump. Quem diria que, anos depois, ele faria uma das franquias mais rentáveis na Shonen Jump.





O Famicon e o Dragon Quest

Grande fã de Akira Toriyama, Kishimoto desenhou tantos personagens de Dragon Ball que logo deixou seu traço muito semelhante ao do criador de Goku e sua turma.

Naquela época, foi lançado para o Famicon (conhecido como NES no Ocidente) o jogo Dragon Quest, o primeiro RPG para o console da Nintendo. Viciados pelo Toriyama, Masashi e Seishi tinham de jogar esse jogo.

Arranjando um Famicon, os dois negociaram com o pai para comprar o jogo. O engraçado é que o game acabou conquistando praticamente toda a família, e até o pai jogou Dragon Quest com os filhos.

Touch e o time de beisebol

A série Touch de Mitsuru Adachi foi uma verdadeira febre nos anos 1980, sendo até hoje uma das grandes preferências da população japonesa. A história dos gêmeos Tatsuya e Katsuya Uesugi animou Masashi e Seishi Kishimoto a entrarem no time de beisebol do ginásio.

No entanto, as coisas não foram fáceis e nem sempre a vida real imita a arte. O mangá acabou sendo o motivo de uma das discussões entre Seishi e Masashi, de que o esporte não é para todos. Segundo Masashi, foi assim que Seishi lhe respondeu: "No nosso grupo de beisebol só tem carecas e, além disso, você e eu jogamos muito mal... Se bem que você dá muito azar, idiota." A briga acabou fazendo Masashi parar de colecionar Touch, dando início a uma nova coleção: Meimon Daisan Yakyubu.

Aparece Akira e reacende o desejo de se tornar mangaká

Acompanhando a vida de Masashi, percebemos que ele foi um jovem dos anos 1980 que realmente pegou o boom dos mangás daquela época. Certamente, ele também foi um telespectador do arrebatamento que Akira provocou no Japão e no mundo todo em julho de 1988.

Nessa época, ele quase não desenhava mais, por continuar no time de beisebol do colégio. Treinando diariamente e tendo jogos todo final de semana, seu hobby de desenhar acabou ficando em segundo plano.

As coisas mudaram, quando ele viu o pôster de Akira para a divulgação do filme. Mostrando Kaneda sobre uma moto, a arte chamou atenção de Masashi que não acreditava em como o desenho era tão bem feito.

O fascínio fez com que Masashi comprasse tudo da série Akira: a coleção de mangás, o livro de esboços do filme e a versão do filme em quadrinhos. Estudando a arte de Katsuhiro Otomo, Masashi aprendeu a admirar outro autor de quadrinhos, além de Akira Toriyama.

Uma das perguntas que Masashi se fazia era por que motivo os desenhos de Katsuhiro Otomo e de Akira Toriyama fascinavam as pessoas? Então, percebeu que até nos menores detalhes ambos os autores impõem a marca de sua criatividade; aí Masashi decidiu que não deveria imitar a arte de ninguém, mas procurar estabelecer seu próprio estilo.

> "Droga! Não dá pra virar um mangaká só desenhando! Aqueles que não pensam também na história não conseguem! Devia ter estudado mais língua japonesa na escola! Droga!! Isso é hora de perceber isso?!!" – Masashi Kishimoto

O problema não está na arte, mas no roteiro!

No colegial, ele via que muitos jovens de 15 anos venciam o prêmio Hop Step. Isso o preocupava, porque ele estava no colegial e mesmo tendo o desejo de virar desenhista, não conseguia produzir uma história de 30 e poucas páginas para um concurso.

Ele descobriu, a duras penas, que não adianta só estudar desenho, e que desenvolver um roteiro é também fundamental para a criação de um bom mangá.

O seu mangá é chato

"No segundo ano do colegial desenhei 31 páginas, mas não tinha a menor idéia se aquilo era legal ou não. Então, dei para o meu irmão mais novo ler. (...) Fiquei esperando ansioso pela resposta. Mas ele disse que era "chato". Só que, como ele é meu irmão, não podia confiar, portanto, dei para o meu pai ler, e a resposta foi que era 'chatíssimo'." – Masashi Kishimoto

Com uma família dessas, quem precisa de inimigo? Masashi deixou o mangá na gaveta, tentando saber em que havia errado. Depois disso, ele produziu outros mangás, mas a recepção não foi muito diferente. Seguindo no processo de desenvolver um mangá promissor, o tempo foi passando e Masashi se formou no colegial.

Focado cada vez mais nos desenhos, sua nota foi caindo na mesma proporção, assim se tornando o penúltimo da sua sala quando o assunto era o desempenho nas notas. Tendo notas tão baixas e produzindo mangás péssimos, Masashi não sabia o que fazer. Com uma média dessas, ele não conseguiria entrar numa faculdade. O que fazer? Primeiro, resolveu fazer um cursinho, mas mesmo assim suas notas não melhoraram muito para poder fazer uma faculdade.

A decisão foi entrar pelas beiradas, bem à moda brasileira. Ele decidiu fazer uma faculdade de artes, para isso, a prova que pesa mais é a de habilidade específica. Estudando desenho a vida toda, ele se concentrou em desenhar em outros estilos, além de mangá, para passar na prova. O resultado final foi o que podia se imaginar: ele finalmente entrou na faculdade.

Na faculdade, entre Samurai X e Blade – A Lâmina Imortal

Entrando na faculdade, Kishimoto teve sua realização pessoal, que foi ter todas as matérias ligadas às artes. Na época, com 19 anos, ele ainda não havia desistido do sonho de um dia fazer parte do time da Jump. Disposto a fazer um mangá de samurai, ele se deparou com um grande problema, a qualidade dos seus concorrentes.

Naquela época, surgiam dois grandes mangás com temática de samurais, o Rurouni Kenshin (Samurai X), do famoso Nobuhiro Watsuki, e Mugen no Juunin (Blade – A Lâmina Imortal) premiado pela Afternoon, do estreante Hiroaki Samura.

Vendo seu próprio mangá de samurais, ele percebeu que a qualidade não chegava aos pés dos dois novos títulos do mercado. Mesmo assim, ele mandou o mangá para um concurso, mas nunca recebeu resposta.

A ajuda de veteranos

A vida de Masashi Kishimoto, para quem quer ser desenhista, realmente vale pelos percalços que ele passou. Encontrando desde novatos mentirosos até veteranos honrados, Masashi demorou a encontrar amigos que pudessem ajudá-lo em sua empreitada.

O aprimoramento de Masashi veio quando ele conheceu dois veteranos que venciam alguns concursos e tinham já um editor profissional cuidando dos trabalhos deles. A ajuda foi fundamental pra ele aprimorar a produção de um mangá, recebendo conselhos e sendo assessorado em fundamentos onde ele tinha certas deficiências.

"Meu objetivo era o valor de 500 mil ienes do prêmio Hot Step, da revista semanal Shonen Jump. Digo... ser um dos premiados!!!" – Masashi Kishimoto

"Divirta-se desenhando o seu próprio mangá"

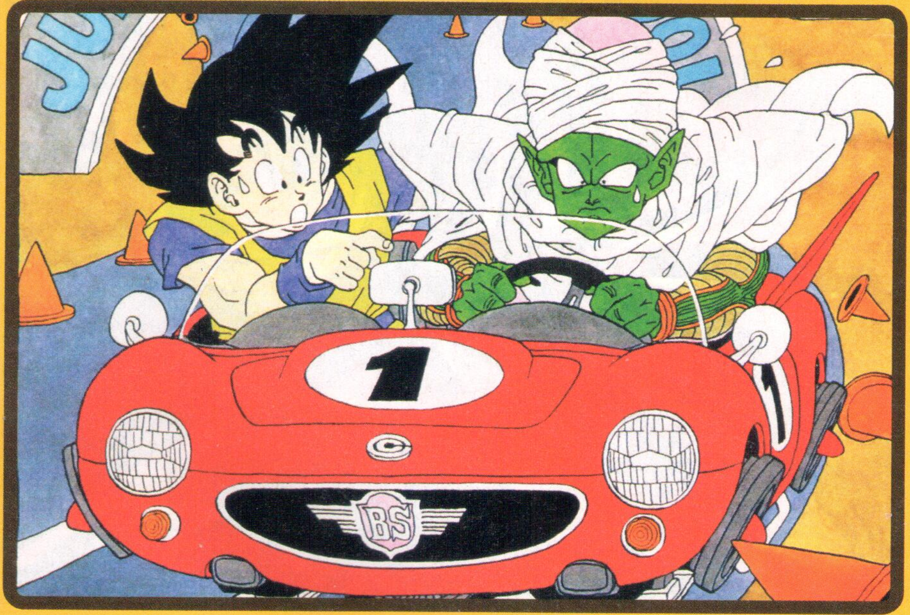
No segundo ano de faculdade, ele decidiu desfragmentar o conceito de mangá em narração, personagens, assuntos, temática entre tantos outros. Dividindo desta forma, ele pôde analisar os fundamentos em que ele era bom e o que ele ainda não dominava bem.

Ficar de frente com seus erros o traumatizou profundamente, afastando-o por um tempo dos mangás. Ele só voltou a ter estímulo em desenhar quando viu um amigo lendo uma edição da Shonen Jump e se divertindo muito. O mangá em questão era Slam Dunk. Intrigado, ele perguntou por que ele gostava tanto da série, e esse amigo respondeu: "Só de ler dá pra perceber que o Takehiko Inoue gosta muito de basquete! Com isso, ele consegue passar pra gente que se divertiu desenhando o Slam. É como se ele dissesse aos leitores: 'olha só como basquete é divertido! Por isso, leiam, por favor!'."

Masashi descobriu que seu mangá não passava a sua diversão em desenhar aquela história. Não é à toa que Slam Dunk é um dos mangás mais queridos pelos japoneses e Masashi havia descoberto a razão porque era tão popular.

Seinen ou Shonen? Eis a questão!

"Eu fazia muitos mangás que poderiam dar certo tanto numa revista seinen como numa shonen. Isso porque fui bastante influenciado por Dragon Ball (shonen) e por Akira (seinen). Por causa disso, eu ficava bastante indeciso sobre qual caminho seguir e mesmo adotando uma das duas linhas, a outra também acabava aparecendo." – Masashi Kishimoto



E qual caminho o autor seguiu? Seinen ou shonen? Primeiro, ele decidiu por seinen, mas as coisas não estavam indo como ele desejava: "Percebi que tinha algo que estava nas profundezas do meu coração e insistia em querer sair... Era aquela obra-prima dos mangás shonen, o Dragon Ball...".

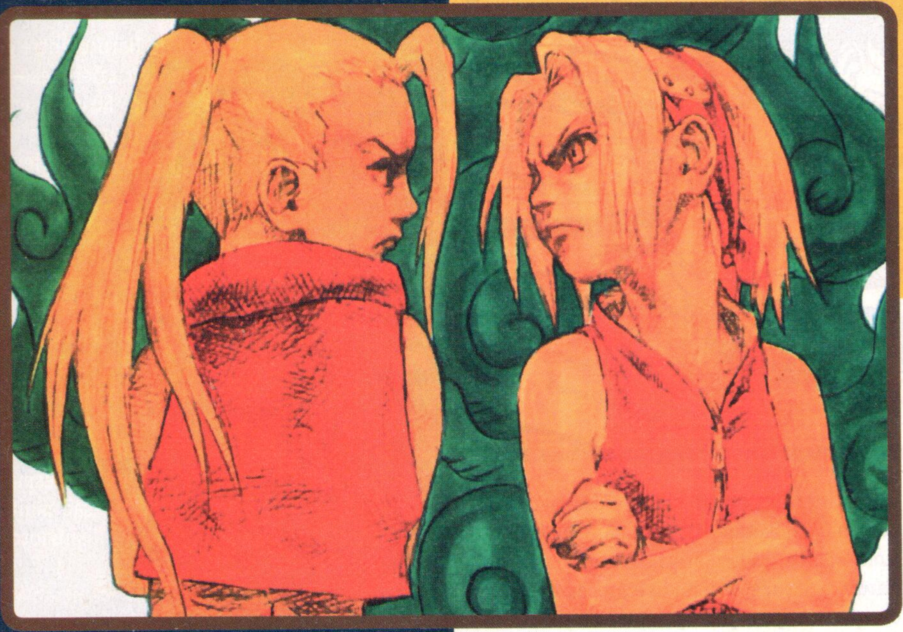
Mudando de estratégia e decidido a seguir o shonen, ele encontrou outros problemas, como seu traço lembrar muitos mangás seinen. Dragon Ball e o sonho de ter sua obra na Shonen Jump falavam mais alto, assim, ele precisava se adaptar a desenhar um mangá shonen. Uma de suas influências nessa etapa veio do mangá Hashire! Merosu!.

Tetsuya Nishio

"Desde então, comecei a copiar o desenho do Nishio-san, que se tornou quase o ponto original do traço que uso em Naruto. E, como muitos devem saber, um dos designers de personagens do animê do Naruto é o próprio Tetsuya Nishio-san. Sou um cara de sorte." – Masashi Kishimoto

Acompanhando o mangá de ninjas publicado na Jump, de nome Ninku, Masashi assistia a sua versão animada, e começou a admirar o trabalho do animador Tetsuya Nishio, conhecido por ter sido diretor assistente de Blood: The Last Vampire, e também por ser responsável pelo character design de animês como Ghost in the Shell e Jin-Roh. Sendo sua inspiração para aprimorar seu traço, Masashi não esperava que, quando Naruto fosse adaptado para animê, seria o próprio Tetsuya Nishio um dos responsáveis pela adaptação da série.

"Mas eu odeio ser rejeitado." – Masashi Kishimoto



A vida do estudante Masashi Kishimoto mudaria para sempre depois de desenhar o mangá Karakuri e mandar para a Shonen Jump.

Criando um tema complexo com várias subtramas, ele foi cortando personagens inúteis e também simplificando a história do melhor jeito possível para que se tornasse um one-shot.

Ele próprio define o roteiro de Karakuri como "um filme de ficção científica apesar do baixo orçamento e de ser brega". Para o título, utilizou a palavra karakuri, que quer dizer ciborgue, em japonês — ele preferiu usar a palavra em japonês, do que batizar o roteiro de "Cyborg", como seria normal.

Rezando para que tudo desse certo, ele mandou o one-shot de 30 páginas para a Shonen Jump. Nervoso, ele ficava todo dia esperando o telefonema, questionando se mandou uma boa história, chegando até a sonhar com a ligação da editora.

Numa loja de conveniência, o autor viu a nova edição da Shonen Jump e logo tratou de conferir se havia ganhado o prêmio ou não. Vendo seu desenho na página dos vencedores da Hot Step, ele começou a gritar de alegria. Daquele dia em diante, Masashi não era mais um estudante que tinha ambição de desenhar um mangá, ele agora era um mangaká.

Mangás rejeitados

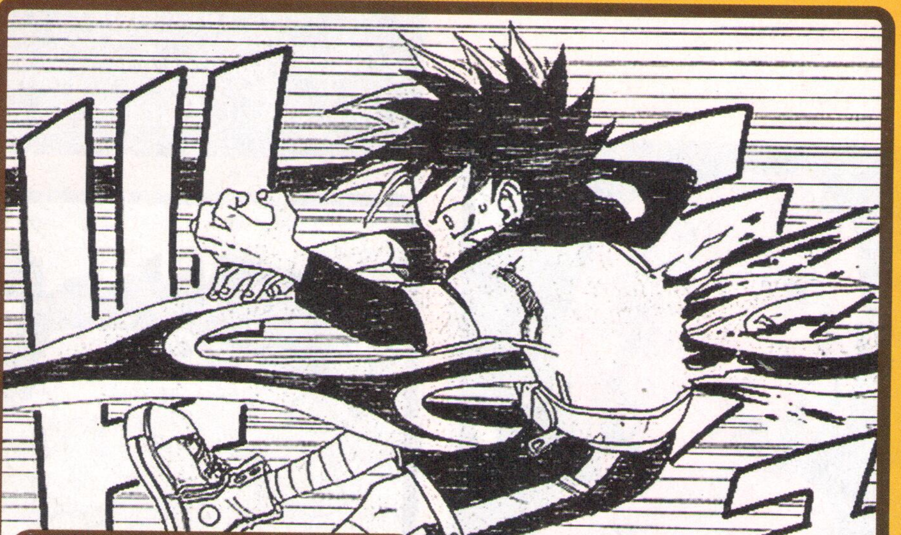
Michikusa: Tendo como protagonista Akira, a história gira em torno dele e dos amigos Kacchin e Kaoru, que acham uma carteira perdida na rua. Cheio de aventura, Kishimoto pensava que havia acertado numa história simples para uma revista destinada a meninos, mas foi recusado.

Asian Punk: O segundo "não" de Kishimoto é um mangá inspirado no filme "Os Caça-Fantasmas". É sobre uma criança que luta contra fantasmas usando um machado que possui força sobrenatural. O próprio autor acha a história meio irreal hoje em dia.

O Rei do Beisebol: Tendo dois protagonistas adolescentes, a temática era beisebol, por inspiração de quando o autor jogava beisebol no colégio. A rejeição desse trabalho foi principalmente porque a editora achou muito pesado para o público da revista.

Magic Mushroom: A história de um garoto que frequenta uma escola de magia, que se mete em diversas confusões depois de colocar as mãos em um pergaminho antigo que foi selado por magia negra. O mangá foi projetado para ser um one-shot e foi rejeitado porque era comum demais (mundos paralelos que envolvem magia, como Bastard e Berserk, segundo o editor). Ele até pensou em voltar a esse trabalho, quando terminar Naruto, mas descobriu que tem um certo "Harry Potter" por aí. Isso o fez desistir de levar o projeto adiante.

Mario: Tendo quase 160 páginas semiprontas, Mario é um mangá sobre a máfia, que já tem personagens e tramas bem definidos. Masashi pretendia desenhar esse título antes de Naruto, mas foi rejeitado. Segundo Masashi, assim que terminar Naruto, ele continuará o que começou em Mario, e pode se tornar o trabalho mais prazeroso para ele.



A criação de Naruto

Em algumas entrevistas, Masashi Kishimoto comentou que uma das suas principais inspirações para a criação do personagem protagonista, Naruto Uzumaki, foi a série Dragon Ball, de Akira Toriyama. Utilizando o personagem Son Goku, como uma das inspirações para o processo de criação de Naruto, surgiu uma personalidade cheia de energia e artimanhas.

O personagem foi utilizado no especial Aka Maru Jump. Nesse especial, Naruto não tinha nada a ver com ninjas, falava apenas de magias demoníacas. Na nova série, o autor preferiu manter o personagem, fazendo pequenas alterações, criando o elenco de apoio que o completava.

Nascendo Naruto, ele precisava de um contraponto, um personagem rival que segue o arquétipo tradicional de diversos mangás. Pesquisando, Masashi desenvolveu, então, o personagem Uchiha Sasuke, como contraponto ao personagem Naruto.

Inicialmente, Sasuke usava um lenço no pescoço, coisa que o autor tirou por causa do excesso de detalhes na hora de desenhar o personagem. Sendo o personagem favorito pelo Kishimoto, um dos detalhes que mais chamam atenção são os olhos. Segundo Kishimoto, um traço errado transforma o rosto do Sasuke em um adulto, por isso, todo esse cuidado especial tornou-o naturalmente o personagem mais querido por ele.

Para fechar o processo, ele desenvolveu a personagem Sakura Haruno, para equilibrar o time "Naruto". Energética, Sakura completava Naruto e Sasuke, fechando o processo criativo dos personagens protagonistas da série.

Sakura foi um grande desafio, porque Kishimoto se queixa de não conseguir desenhar garotas bonitas. Mesmo gostando muito do visual da personagem, o autor preencheu Sakura com outras características, como a voz interior e o fato dela ser apaixonada por Sasuke, tornando-a mais humana do que apenas bonita.

Quando Kishimoto criou Kakashi, inicialmente, segundo palavras dele, seria "um ninja cheio de pose e esnobe", outra diferença do Kakashi que nós conhecemos é que ele já começaria como professor do Naruto, coisa que foi alterada na história.

Para criação do cenário de Naruto, o vilarejo Konohagakure (Vila Oculta da Folha), Masashi se baseou em sua cidade natal, Okayama. Mesmo se passado num Japão em mundo de fantasia, o vilarejo veio mesmo de lembranças de sua cidade natal.

Como nasce uma bandana?

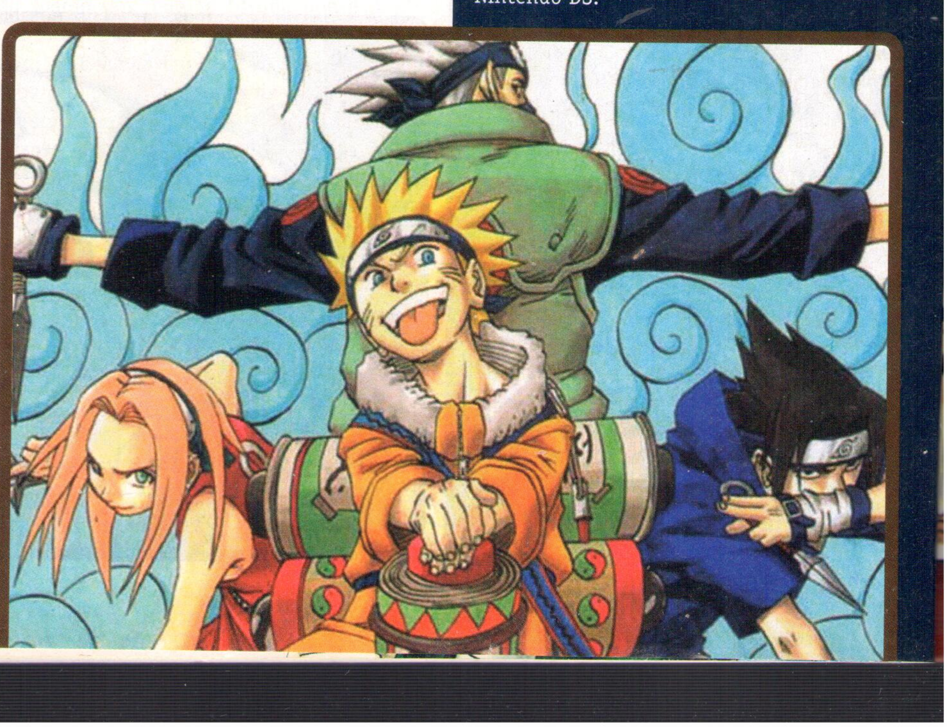
"Como eu gostei muito do Naruto entre os primeiros personagens que eu criei, resolvi utilizá-lo na minha nova série. Só que seria muito sofrível ter que desenhar óculos de aviador todas as vezes! Foi aí que bolei a bandana ninja."

Dragon Ball, plágio e o irmão do criador de Naruto

"Fãs me perguntaram por que meus projetos eram muito similares aos de Masashi Kishimoto, o criador de Naruto, em outra revista shonen. E outros ainda usaram o termo "plágio"! Isso, provavelmente, é por que eu sou seu irmão gêmeo mais novo, e desde que nós éramos pequenos, recebemos as mesmas influências... bem... nossos rostos são muito parecidos... Isso é tudo." - Seishi Kishimoto

Seishi fala isso no primeiro capítulo do mangá 666 Satan, num desabafo sobre as comparações entre seu trabalho e o do irmão. Particularmente, numa opinião pessoal, o desenho de Seishi tem uma influência muito maior de Dragon Ball que o do Masashi. Mesmo que ambos tenham essa influência, os desenhos de um e de outro têm suas diferenças. Sobre as histórias que desenvolvem, existem similaridades, mesmo 666 Satan tem suas semelhanças com Naruto. No entanto, são semelhanças de influências que receberam de diversos títulos que leram desde crianças. Comparar Espírito com Chakra, e mesmo Jio ter um "demônio" dentro de si, parece ser semelhante ao conceito que conhecemos de Naruto.

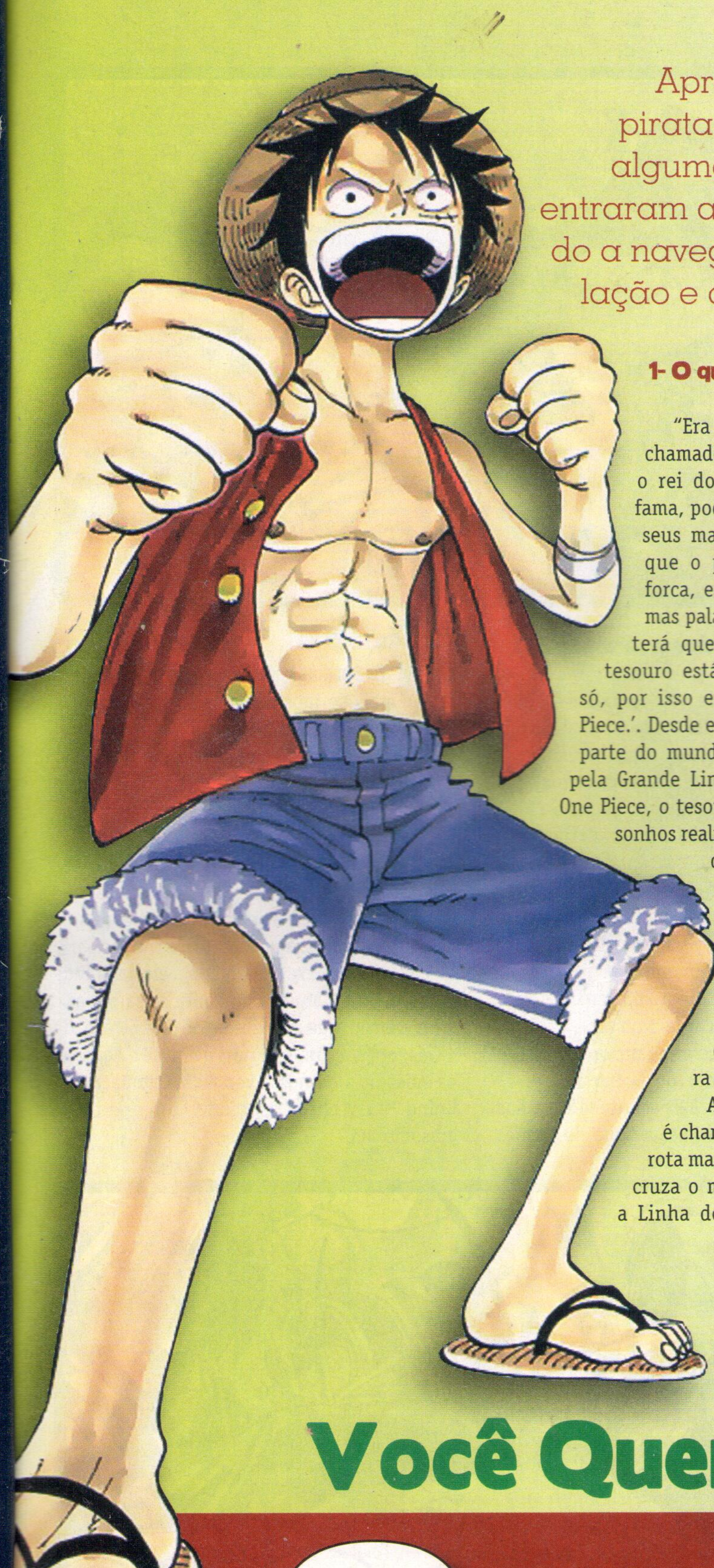
Atualmente, Seishi está desenhando um novo mangá em parceria com a Sega, chamado Blaze Driver, publicado na Monthly Shōnen Rival. O jogo produzido pela Sega segue uma história alternativa e foi lançado para Nintendo DS.



7 Coisas Que Você Queria Saber Sobre One Piece

Por Fábio Garcia

Aproveitando a estréia no SBT da série dos piratas mais conhecidos do mundo, reunimos algumas perguntas interessantes para os que entraram agora no Going Merry e estão começando a navegar atrás do One Piece. Junte-se à tripulação e confira as respostas de suas perguntas.



1- O que é o "One Piece" do título?

"Era uma vez um homem chamado Gold Roger, que era o rei dos piratas. Ele tinha fama, poder e riqueza além de seus maiores sonhos. Antes que o pendurassem numa forca, essas foram suas últimas palavras: 'Minha fortuna terá que ser encontrada. O tesouro está todo em um lugar só, por isso eu o chamei de One Piece.'. Desde então, piratas de toda parte do mundo saíram navegando pela Grande Linha procurando pelo One Piece, o tesouro que faria de seus sonhos realidade." Essa é a introdução de todo episódio de One Piece, e explica bem a premissa da série, mas sempre é bom dar uma explicada mais detalhada para os marujos de primeira viagem.

A Grande Linha é como é chamada a mais perigosa rota marítima do mundo, que cruza o mundo como se fosse a Linha do Equador do nosso mundo. O mundo de One Piece tem apenas uma faixa de terra que circula o mundo cruzando com a Grande Linha em dois pontos do globo. Para achar o One Piece, os piratas precisam atravessar toda a Grande Linha e chegar à ilha final, conhecida como Raftel.

A estrutura marítima da Grande Linha é bem diferente da de um oceano normal. Ao entrar você precisa de uma bússola especial que é atraída pela carga magnética das ilhas. Você é obrigado a ir até uma ilha e esperar que sua bússola ache o magnetismo da próxima ilha. Alguns campos são captados em poucas horas, enquanto outros podem levar até um ano inteiro. Resumindo: só entre na Grande Linha se tiver coragem e uma boa tripulação.

2- Quantos frutos do diabo existem?

Ninguém sabe ao certo quantas variedades de frutos do diabo existem no mundo, mas sabe-se que é uma variedade gigantesca. Os frutos são classificados de acordo com o poder que proporcionam: há os Zoan, os Logia e os Paramecia.

Os Zoan são os frutos que dão poderes baseados em animais. A pessoa que ingerir esse fruto pode se transformar em um animal à vontade. Como exemplo, temos a rena Chopper, que comeu o Fruto Hito-Hito (Gente-Gente) e agora ganhou características humanas.

> "Os Paramecia são os frutos que dão poderes sobre-humanos às pessoas. É um tipo de fruto bem abundante na série, tanto que o protagonista Ruffy comeu um deles e se tornou o homem-borracha."

Os Logia são um pouco mais incomuns e garantem poderes baseados em elementos da natureza. Fogo, vento e outros são exemplos de frutos Logia. Um exemplo é o God Enel, vilão da saga de Skypiea, que possui o poder de transformar seu corpo em trovão.

Os Paramecia são os frutos que dão poderes sobre-humanos às pessoas. É um tipo de fruto bem abundante na série, tanto que o protagonista Ruffy comeu um deles e se tornou o homem-borracha. Outros frutos Paramecia foram os comidos pelo palhaço Buggy (que tem o poder de picar seu corpo) e o do assistente de vilão Senhor 5 (que tem o peculiar poder de transformar catota de nariz em explosivos).

Embora os frutos do diabo deem poderes inimagináveis, seus pontos fracos são bem evidentes. Ao comer o fruto, o usuário se torna incapaz de nadar, ou seja, se cair na água seu corpo para de funcionar, ele afunda e morre. Além da água, o usuário do fruto do diabo não pode entrar em contato de um certo minério especial que simula a água. E o que acontece se a pessoa comer dois frutos do diabo? A pessoa morre.

3- Quantos episódios a série tem?

Muitos. Pra falar em números redondos, a série possui cerca de 400 episódios e ainda está longe de acabar. Na versão original, os primeiros 60 capítulos servem como introdução à série, mostrando Ruffy reunindo sua tripulação e entrando na Grande Linha. Do 60 até o 130, é a Saga de Alabasta, com Ruffy e sua tripulação enfrentando um tirano que quer controlar as chuvas de uma região deserta.

A partir do 130 até o 195 é a Saga de Skypiea, em que Ruffy vai para uma ilha no céu e enfrenta um homem que tem poder pra ser deus. Do 196 até o 263 temos a Saga de Water Seven, em que Ruffy se envolve num atentado político enquanto procura um carpinteiro para cuidar do Going Merry. Já a partir do 264 até o 325 acontece uma das melhores sagas do animê, a Saga de Ennies Lobby. Nesta saga, Ruffy precisa invadir a prisão mais perigosa do mundo para resgatar um companheiro de tripulação. Atualmente, o animê se encontra na Saga de Thriller Bark, em que eles vão parar num lugar macabro cheio de zumbis e encontram um novo companheiro igualmente macabro.

O animê no Japão também tem pequenas sagas fillers (de "enrolação") mas nada que atrapalhe a série. Atualmente, no Japão, o mangá está numa saga à frente de Thriller Bark, no local que fica exatamente no meio da Grande Linha, ou seja, ainda vem muita coisa por aí.

A versão que é exibida no Brasil é a da 4Kids, que suprimiu alguns eventos e agilizou os episódios. Na nossa versão, a tripulação do Going Merry chega à Grande Linha perto do episódio 40.

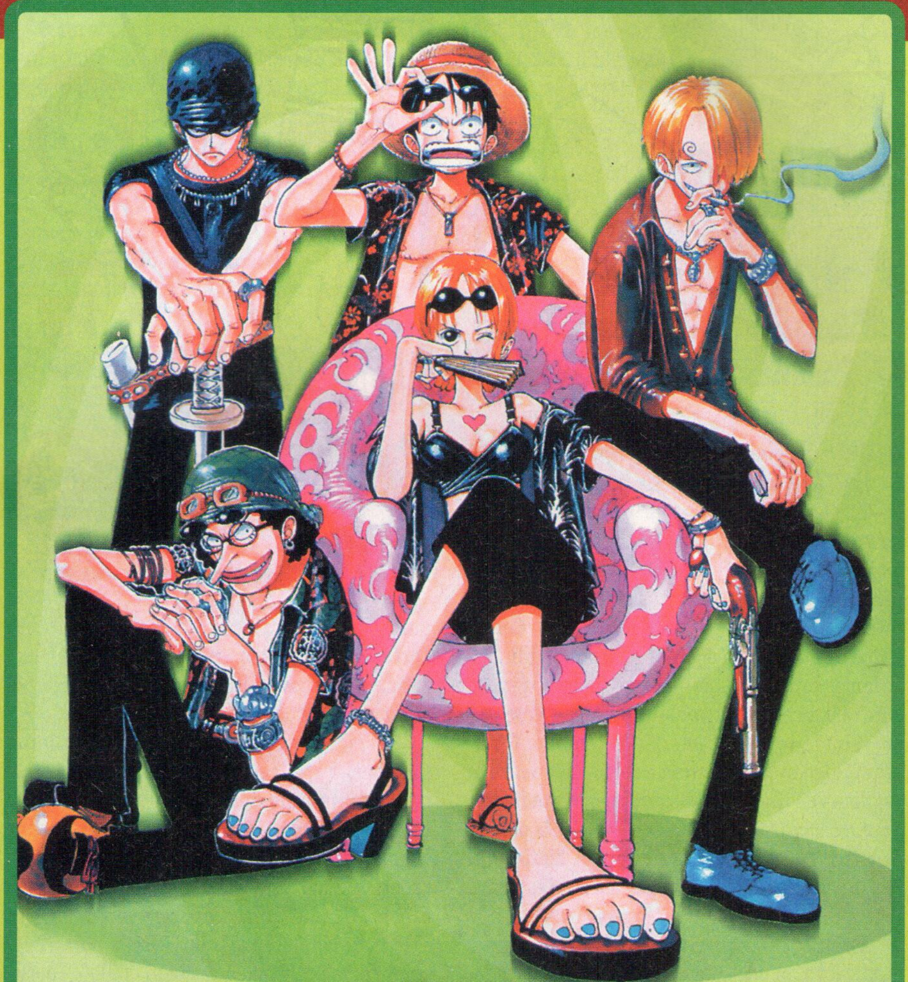
4- O navio do Ruffy só terá 5 piratas?

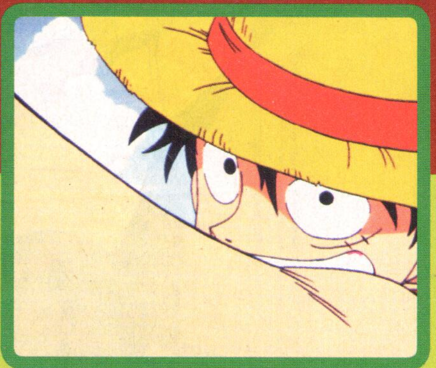
Obviamente, não. A Grande Linha é perigosa demais para ser atravessada com apenas cinco piratas. Uma das tripulações mais fortes atualmente é a do terrível pirata Shirohige (Barba-Branca), que possui centenas de tripulantes. Um dos mais fortes dessa tripulação é justamente o irmão mais velho de Ruffy, Ace, que possui o poder do fruto do diabo do fogo.

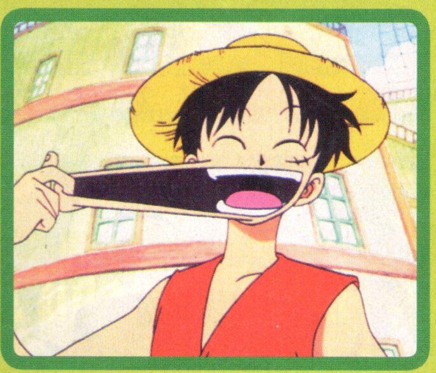
Ainda sobre a tripulação do Bando do Chapéu de Palha, logo a equipe fica mais completa. Ruffy é o capitão, Zoro é seu imediato (algo como um vice-capitão), Nami é a navegadora, Usopp é o atirador (ou mentiroso, como preferirem) e Sanji é o cozinheiro. Depois de entrar na Grande Linha são cobertas as vagas de médico (com a rena Tony Tony Chopper), arqueóloga (a ex-vilã Nico Robin), carpinteiro (o ciborgue Franky) e o tão esperado músico (Brook, a caveira falante). Sem se esquecer que o navio é um grande amigo do capitão e faz parte da tripulação.

Atualmente, no mangá, a série está na metade, é imprevisível calcular quantos membros mais a tripulação terá. Mas podem ter certeza que sempre cabe mais um.

> "Em One Piece, as mudanças foram bem profundas: todo sangue foi extinto, armas de fogo foram digitalmente modificadas e o tabagismo foi eliminado."







5- A versão que o SBT está exibindo tem cortes?

Infelizmente, sim. A versão exibida pelo SBT foi distribuída pela empresa 4Kids, que também já alterou (em menor grau) séries como Yu-Gi-Oh e Pokémon. Em One Piece, as mudanças foram bem profundas: todo sangue foi extinto, armas de fogo foram digitalmente modificadas e o tabagismo foi eliminado (o exemplo deste é o cigarro do Sanji, que foi alterado pelo computador e se transformou num simpático pirulito, que em algumas cenas chega a soltar fumaça). Além disso, episódios tiveram partes emendadas e alguns arcos de história foram deletados sem dó.

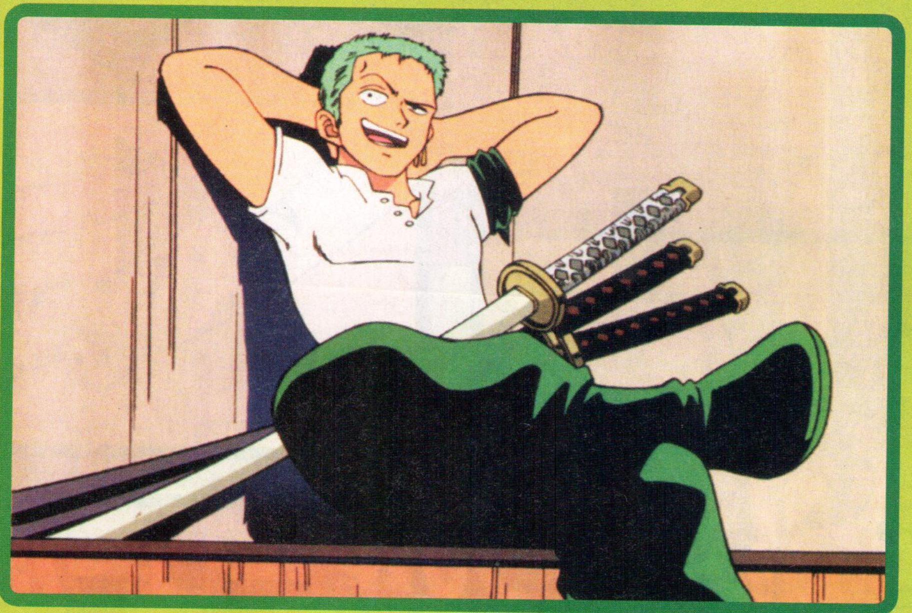
Antes de a tripulação chegar a Loguetown, há uns episódios mostrando como Buggy encontrou Alvida e como bolaram um plano para pegar o Ruffy. Na entrada da Grande Linha, quando a tripulação encontra um gigantesco iceberg, na verdade o que deveria haver lá é uma baleia gigante que tem relação importante com um futuro membro do bando. O mais grave foi o corte de todo o arco da ilha de Little Garden para que Chopper pudesse entrar mais rapidamente na série.

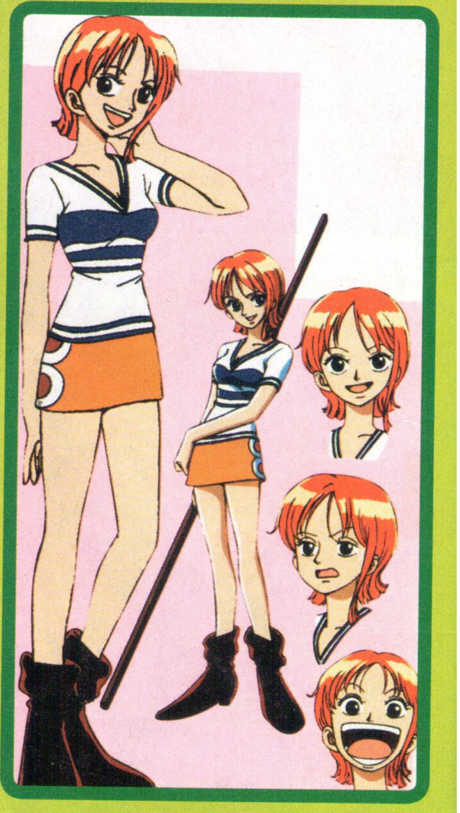
O arco de Little Garden é logo depois da visita a Whiskey Peaks, e mostra Ruffy conhecendo dois gigantes que se digladiam sem algum motivo aparente. O corte dessa saga foi para agilizar a série mesmo, pois mesmo as lutas são bem divertidas e sem violência (Nami, Zoro e Bibi caem numa armadilha que está prestes a transformá-los em velas gigantes graças ao vilão Senhor 3).

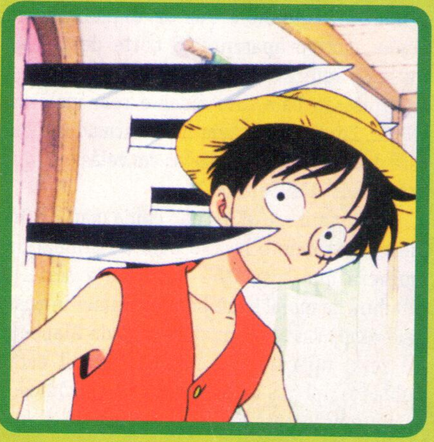
Atualmente, a 4Kids não cuida mais de One Piece, passando o bastão para a FUNimation, empresa que respeitou bastante a série. A ditadura da moral e dos bons costumes imposta pela 4Kids vai até o final da saga de Alabasta, ou seja, no capítulo 104. No Brasil estão dublados apenas os primeiros 52 episódios, e sem previsão para a vinda de mais.

> "A série já sofreu diversas interrupções de publicação, sendo que a mais recente atrasou as edições 69 e 70."

Falando em dublagem, vale a pena comentar que a versão brasileira tentou ao máximo corrigir as edições americanas, pelo menos sobre o roteiro. Os vilões falam coisas como "morte", coisa que não acontece na pudica versão americana. Além disso tudo segue a tradução do mangá da Conrad, então, cidades não tiveram seus nomes alterados. Nem as cidades nem os nomes dos personagens: o Smoker foi chamado na versão americana de Chaser, mas na nossa versão está como no original.







6- Como posso ler o mangá no Brasil? Dá pra comprar o animê?

O mangá brasileiro é publicado pela Editora Conrad. O lançamento se deu em maio de 2002, e é o mangá mais antigo em publicação no país (em segundo lugar tem o interminável InuYasha da Editora JBC). Como todos os mangás da época, a editora dividiu os volumes originais japoneses ao meio, fazendo com que a cada dois volumes seja equivalente ao volume original. One Piece também foi o segundo mangá da Conrad a seguir fielmente o esquema de usar as capas originais nas edições ímpares e outras ilustrações nas edições pares. Anteriormente, com Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball, a editora usava imagens aleatórias nos volumes.

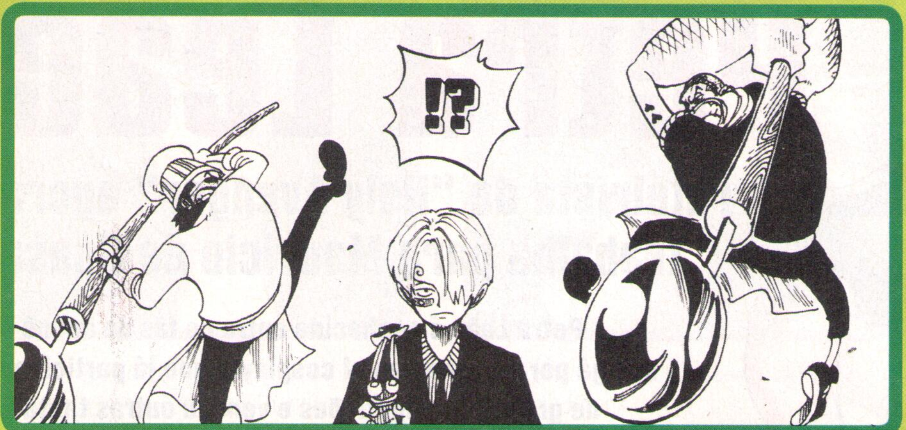
A série já sofreu diversas interrupções de publicação, sendo que a mais recente atrasou as edições 69 e 70 pelos motivos de problemas internos da Conrad. Também sofreu com o aumento de preço e mudança de papel no meio da história. Há também o problema que em uma edição a capa estava com a imagem invertida, mudando a posição da cicatriz do Ruffy.

Já o animê é lançado em DVD pela PlayArte de uma forma que muitos reclamam: com boxes esporádicos, com pouquíssimos episódios nos discos. O grande diferencial foi que, assim como nos DVDs de Naruto, a PlayArte decidiu colocar de um lado a versão americana e no outro lado do disco a versão original sem cortes. Isso parece uma ótima idéia, mas futuramente isso dará uma dor de cabeça por causa dos episódios pulados pela 4Kids.

E também foi nesse DVD que os brasileiros puderam ouvir pela primeira vez a abertura japonesa da série dublada em português (que é a exibida pelo SBT). A versão americana é um rapzinho estranho, mas que gruda na cabeça. Como esquecer frases como "Esse é o Zoro, é igual a um samurai / e a Nami que é esperta com ele vai" ou "Parece borracha / como foi isso? / comendo gomu gomu". Confira essa abertura aqui: http://br.youtube.com/watch?v=dIcxioOLLhg .

7- Quais os outros mangás do autor?

Nenhum. Sim, por incrível que pareça One Piece foi o primeiro trabalho profissional de Eiichiro Oda. Anteriormente, o autor apenas publicou alguns one-shots, que recentemente foram lançados em tankohon. Muitos desses one-shots mostram idéias que seriam reaproveitadas futuramente, e até mesmo o Ruffy é o protagonista de uma dessas histórias.



O autor começou a carreira como todo rapaz que sonha em se tornar autor de mangás: se tornando assistente de um autor famoso. Oda foi pupilo de Nobuhiro Watsuki (o autor de Rurouni Kenshin – Samurai X) e trabalhava no mangá do andarilho ao lado de Hiroyuki Takei, que mais tarde viria a publicar na mesma Shonen Jump o mangá Shaman King. Watsuki fez até mesmo uma pequena homenagem durante uma saga de Kenshin: uma bomba gigantesca aparecia com o símbolo dos piratas do Bando do Chapéu de Palha.

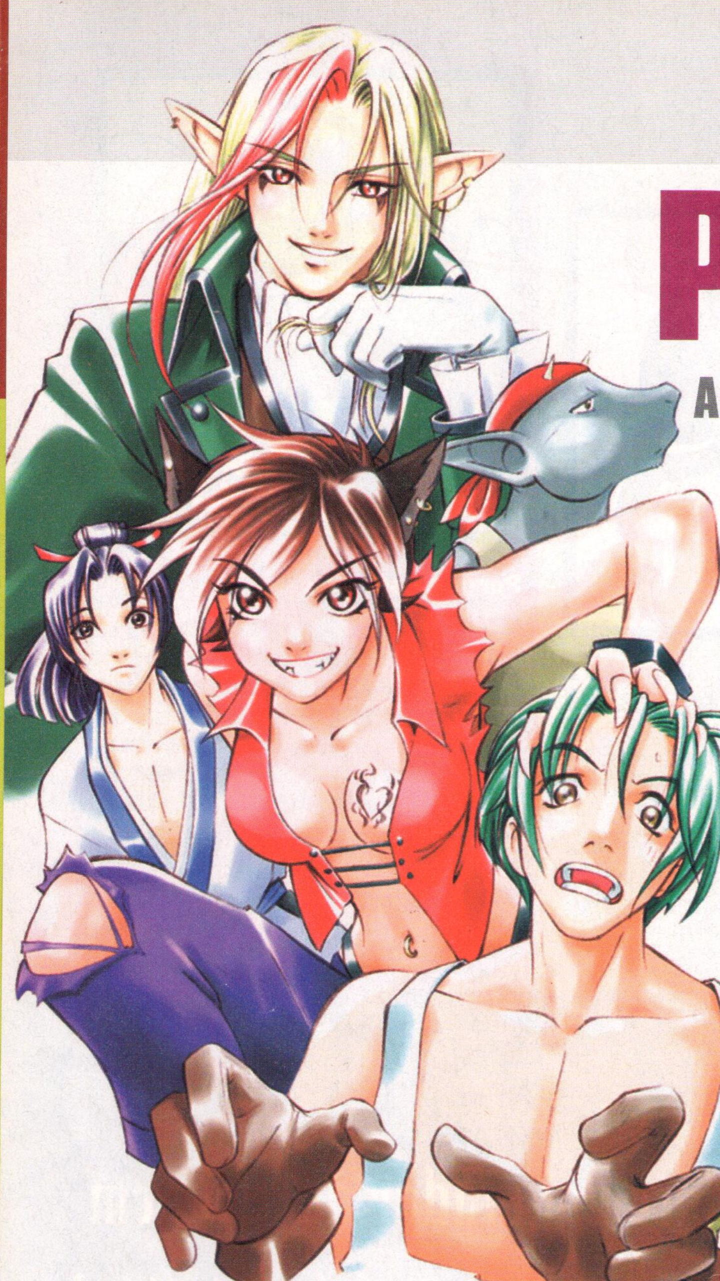
Atualmente, Oda é um dos mais disciplinados autores, nunca cometendo atrasos. Seu mangá está sempre entre os três primeiros da Shonen Jump, ao lado de Naruto e Bleach. Sua conta bancária deve ir às alturas quando sai um novo volume de One Piece, pois no Japão o mangá não cansa de bater recordes de vendas.

Por hoje é só, pessoal!

Essas foram as 7 perguntas básicas necessárias para entender a estrutura de One Piece. Um mangá que começou simples, mas se revelou como um dos mais divertidos e dinâmicos shonen mangá dos últimos anos. O número de vendas continua aumentando exponencialmente e a história dos piratas já começa a ser comparada com o maior sucesso dos animês em todo o mundo, de todos os tempos: Dragon Ball. Mas ainda falta muito para Ruffy superar Goku, assim como falta muito para chegar ao One Piece.

EDITORA escala
Você vai mudar de idéia em relação a sua próxima tattoo!
Almanaque Brasileiro de TATUAGEM
Volume 26
EDITORA ESCALA
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Por David Denis Lobão e Carolina Michelli



Petra Leão

A roteirista de "Holy Avenger" agora trabalha para Mauricio de Sousa

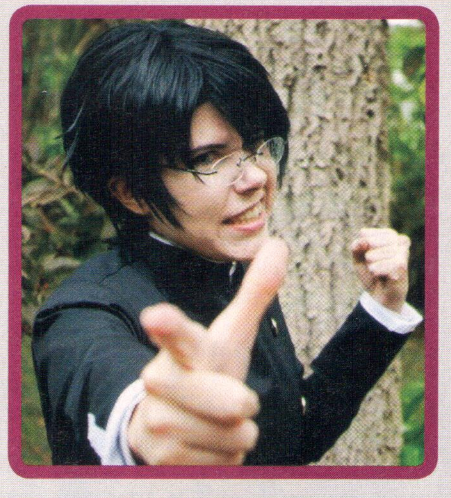
Petra Leão é conhecida entre os fãs de animê e mangá por ser uma genial cosplayer que já participou de grandes competições e venceu outras tantas, já tendo sido a grande campeã do primeiro Circuito Cosplay e do segundo Anime Friends. Mas em paralelo a isto ela já trabalhou como roteirista e até dubladora de uma personagem de "Holy Avenger", série da qual roteirizou algumas edições. Antes porém esteve à frente de aventuras do "Capitão Ninja" e atuou em "Dado Selvagem", "Mercenário$" e "Victory". Atualmente ela faz parte da equipe de roteiristas que trabalha com Mauricio de Sousa na criação das histórias de "Turma da Mônica Jovem", o mangá da turminha mais amada do país e que já se tornou um sucesso de vendagem. Conheça a seguir – em uma entrevista inédita e exclusiva – um pouco mais da carreira desta fã de animês e ex-apresentadora de eventos que se tornou uma roteirista reconhecida no Brasil pelo seu talento e simpatia.

Neo Tokyo: Como começou sua carreira como roteirista?

Petra Leão: Começou em 2000, na editora Trama. Comecei fazendo histórias de quatro páginas do Capitão Ninja, na extinta revista Dragão Games. Fiz muitas histórias de quatro páginas pra diversas revistas da editora, até que fui convidada para escrever a primeira edição especial de "Holy Avenger" com minha parceira da época, Fran Briggs. Foi meu primeiro trabalho editorial de peso. Depois disso, escrevi muitas outras edições especiais, minisséries e matérias, como "Dado Selvagem", "Mercenário$", "Victory", além da própria "Holy Avenger".

NT: Que trabalhos destaca em sua carreira?

Petra Leão: Alguns trabalhos que me marcaram muito foram o especial número 2 de "Holy Avenger", por eu ter podido colocar e explorar na trama um personagem meu do qual gosto muito, o elfo rabugento Klaus – que depois virou figura carimbada no uni-



verso de Tormenta, onde se passa a história. Também destaco a "Victory 2" (continuação de "Victory"), a primeira minissérie que escrevi sozinha. As duas séries de "Victory" foram publicadas nos EUA pela Image e com isso fui a primeira roteirista brasileira – e mulher – a publicar uma HQ nos Estados Unidos, o que me deixou muito feliz.

NT: E ainda sobre "Holy Avenger", como foi fazer a dublagem do CD?

PT: Foi bastante divertido! A dublagem foi feita no Rio, então a "equipe de criação" viajou pra lá pra fazer uma concentração. Marcelo Cassaro, o criador, nunca tinha trabalhando com audiodrama antes, então as cenas tiveram que sofrer várias modificações de última hora. Na véspera do primeiro dia de gravação, a equipe de criação (Marcelo Cassaro, eu, Fran Briggs e Guilherme Briggs) ainda estávamos retocando e criando novos diálogos. Foi uma aventura e uma nova experiência pra mim, que apesar de já ter feito muitos cosplays, nunca tinha trabalhado "profissionalmente" com atuação, e ainda mais ali do lado de dubladores como o Guilherme Briggs, Mauro Ramos e Miriam Fischer. Fiquei nervosa, pedi autógrafo pra todos, mas tentei fazer minha parte o melhor possível, dirigida pelo Guilherme Briggs *(risos)*.

NT: A personagem Petra foi criada por você ou inspirada em você? Como foi fazer a dublagem da sua própria personagem?

PT: A personagem na realidade já estava prevista para aparecer em Holy Avenger antes do Cassaro me conhecer. Ele já sabia quais suas características principais – tímida, carinhosa, sem olfato e seria apaixonadinha pelo personagem Tork – e tinha desenhado como ela seria – e ela não parecia nem um pouco comigo, era alta e loira. Depois que eu e o Cassaro começamos a conviver, ele viu como eu gostava do Tork também – na real, é meu personagem preferido em Holy Avenger – e resolveu dar pra personagem o mesmo nome que eu; e a desenhista, Erica Awano, resolveu desenhá-la com um corte de cabelo parecido com o que eu usava. Apesar de ser uma personagem muito fofa, não sei se sou muito parecida com ela, mas acredito que o Cassaro a tenha feito de acordo com a visão que ele tinha de mim na época.

NT: Quais as maiores dificuldades que um roteirista enfrenta atualmente no Brasil?

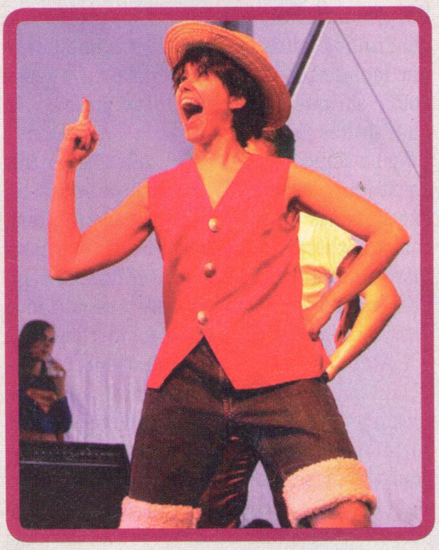
> "As duas séries de "Victory" foram publicadas nos EUA pela Image e com isso fui a primeira roteirista brasileira – e mulher – a publicar uma HQ nos Estados Unidos, o que me deixou muito feliz."

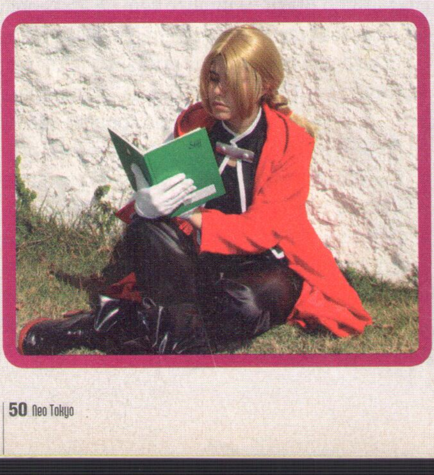
PT: Obviamente, a falta de mercado para quadrinhos feitos no Brasil. Senti que houve um momento de efervescência de 1998 a 2002, em que surgiram muitos projetos de quadrinhos feitos aqui como "Megaman", "Combo Rangers", "Holy Avenger" e as HQs do Studio Seasons. Foi também a época em que fanzines de nível profissional surgiram, como o Ethora e o Break the Hand, e artistas incríveis foram revelados através de suas páginas, como Erica Awano, Denise Akemi, Diogo Saito, Erica Horita... No entanto, foi como uma bolha que cresceu e estourou. Depois disso, o mercado tornou a se voltar para produções estrangeiras, os artistas brasileiros também passaram a trabalhar para estúdios de fora e pouco se vê de produção nacional nas bancas além do já clássico "Turma da Mônica". Isso porque é muito caro e inseguro investir numa HQ feita no Brasil. O público tem pé atrás com publicações brasileiras, acha que não vão durar e por isso não compram os primeiros números, querendo ter certeza da série se 'firmar' para investir nela. Só que com isso, poucas são as editoras que têm como pagar o custo de produção desses primeiros números, suportando o prejuízo inicial em prol de um lucro futuro. Com isso se cria um círculo vicioso e são poucas as editoras que "topam" um projeto de HQ feita no Brasil. Os roteiristas têm que ter noção de que quem quiser se firmar nesse meio, vai ter que enfrentar essa realidade.

> "...acredito que o mais importante é fazer um bom trabalho, pois é o caminho para que em algum momento sejamos reconhecidas por ele."

NT: Que dicas você daria para um roteirista iniciante?

PT: Pelos motivos que já citei, as chances de um roteirista oferecer um projeto em uma editora e este ser aceito 'de prima' é muito pequeno. O melhor caminho é começar fazendo um fanzine com bom acabamento ou publicando na internet. Dessa forma, o fanzine ou site serve como portfólio, e seu compromisso, proposta e qualidade podem ser mais bem avaliados. Sem contar que ter um público cativo, ainda que seja em um nicho, aumenta suas chances da editora se interessar por você. No mais, é necessário estar sempre atento às oportunidades do mercado. Muita gente quer se tornar roteirista espelhando-se em trabalhos estrangeiros e não faz idéia do que se passa no mercado brasileiro. É muito diferente a trajetória de um mangaká no Japão, onde se tem concursos pra revistas e um mercado estabelecido, e o mercado do Brasil. É necessário ficar atento à nossa realidade, ler sempre sites de quadrinhos e observar o que se publica em bancas para encontrar uma brecha.



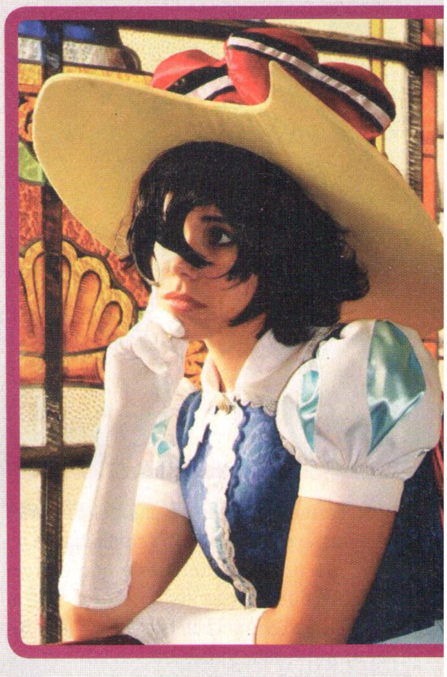


NT: Com o que você tem trabalhado atualmente?

PT: Passei um bom tempo escrevendo para uma revista informativa, e também trabalhei em áreas paralelas relacionadas à minha formação, como professora de Artes, mas sem nunca abandonar os freelas de quadrinhos. Cheguei a fazer projetos para uma editora da Jordânia, que estava interessada em começar uma produção de quadrinhos femininos por lá. É um projeto que ainda está em andamento. Recentemente comecei a fazer parte da equipe de roteiristas que desenvolve trabalhos para o Mauricio de Sousa e também estou desenvolvendo roteiros para uma série de desenho animado que será produzida pra TV Cultura; e não, não é a "Holy Avenger" – o projeto da "Holy" já foi aprovado pela lei Rouanet, mas ainda não conseguiu pleitear recursos financeiros para ser produzida.

NT: Você, além de tudo, é cosplayer há muito tempo e foi a primeira vencedora do Circuito Cosplay. Conte-nos sobre a experiência.

PT: Pois é, muita gente acaba que me conhece mais como cosplayer do que como roteirista, e esse hobby é mesmo muito importante pra mim. Na época que foi lançado o Circuito Cosplay, eu tinha acabado de tirar o primeiro lugar na categoria feminino tradicional do Anime Friends (como Maria Antonieta de Rosa de Versalhes) e fui incentivada a participar do Circuito. Principalmente porque eu nunca tinha concorrido "a sério" nos eventos de SP, pois eu era apresentadora da Animecon, não podia participar do concurso... Quando surgiram os eventos da Yamato é que me propus a me colocar à prova. Hoje vejo como os cosplays que usei nesse Circuito são simples perto do que hoje os cosplayers levam ao palco... Venci, mas foi uma vitória apertada, por apenas dois pontos. Pra ser franca, mais pro fim do Circuito eu já estava duvidando que venceria. Mas não tem como, a gente sempre cria uma ansiedade... Depois disso, prometi pra mim mesma que nunca mais me permitiria passar tanto nervoso e ansiedade por causa de cosplay. Levo a sério no sentido de fazer sempre meu melhor e me dedicar, mas tenho me dedicado mais a projetos que não envolvem competição como apresentações especiais e teatros cosplay.



NT: E sobre o WCS? Como foi sua jornada em todas as três finais da competição?

PT: O WCS é na verdade o único concurso ao qual me dedico regularmente, tanto que eu e minha parceira Alessandra nos classificamos para todas as finais desde que o concurso surgiu: 2006, 2007, 2008 e já estamos classificadas pra 2009. Gostamos tanto do WCS porque foi o primeiro concurso que surgiu que permitia usar três minutos de palco com recursos como nunca se viu. Tem sido uma experiência muito gratificante e enriquecedora como cosplayer, porque a cada ano tentamos nos superar. Nos dois primeiros anos não tínhamos muito mais expectativas do que apenas participar, mas a partir de 2008 estamos tentando "pra valer" – no entanto com muita tranquilidade. Tem uma linha que seguimos no WCS de sempre fazer cosplay de animês e mangás clássicos – em 2006 foi "Rosa de Versalhes", em 2007, "Capitão Harlock" e em 2008, "A Princesa e o Cavaleiro". Muitos dizem que essa é uma 'estratégia' arriscada, pois esses desenhos não dão apresentações de impacto nem são tão queridos do público. Mas não importa. Fazemos o que gostamos e o que achamos que pode render uma boa apresentação. O que vier a partir disso é lucro, e acredito que o mais importante é fazer um bom trabalho, pois é o caminho para que em algum momento sejamos reconhecidas por ele.

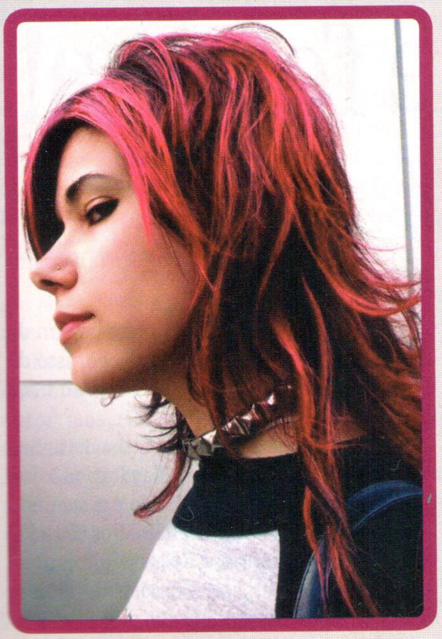
ircuito
las não
nsieda-
mesma
tanto
y. Levo
melhor
mais a
o como
lay.

ada em

urso ao
que eu e
ficamos
rso sur-
sificadas
rque foi
permitia
os como
ia muito
splayer,
erar. Nos
ito mais
r, mas a
ra valer"
ade. Tem
sempre
clássicos
em 2007,
rincesa e
a é uma
desenhos
nem são
importa.
amos que
O que vier
ue o mais
, pois é o
o sejamos

NT: Atualmente, como está a sua carreira como cosplayer, teatro cosplay e demais competições?

PT: Apesar de não estar competindo regularmente em concursos de eventos, não paro de fazer cosplay, mesmo que seja para tirar fotos. O WCS é o único concurso a que dou prioridade no momento – mas não omito a possibilidade de voltar a concorrer ocasionalmente, agora que existem tantos campeonatos interessantes como YCC e CLC. No entanto, o projeto a que mais me dedico sem dúvida é o Teatro Cosplay. Em janeiro de 2008 montamos o grupo Cosplay em Cena, que estreou no Anime Dreams com um teatro de "One Piece", e desde então nunca mais paramos. Temos diversos projetos e já estamos em pré-produção pra peça do próximo Anime Dreams. Adoro o clima todo de participar de um grupo onde todos estão focados em um mesmo objetivo. A expectativa de criar o texto, juntar todo mundo pra dublar, comprar tecidos, ensaiar... É a melhor experiência que já tive como cosplayer. Muito melhor até que vencer concursos, porque não fazemos um 'teatrinho qualquer', mas algo com uma proposta tão séria quanto o cosplayer que sobe no palco disposta a tirar o 1º lugar.



NT: Para terminar, quais são seus planos? O que os fãs da roteirista e da cosplayer podem esperar?

PT: Olha... Boa pergunta! Muito do que faço não é planejado, vou fazendo de acordo com as idéias que vão aparecendo. Como roteirista, estou com trabalhos encomendados, sobre os quais ainda não posso comentar, infelizmente. Mas ainda pretendo voltar ao trabalho mais autoral. Tenho um projeto de livro que também pode virar uma história em quadrinhos, mas é algo que vou desenvolvendo bem aos poucos, não tenho muita pressa. Como cosplayer, esperem só pra ver o que estamos planejando com o Cosplay em Cena! O ano de 2009 vai trazer muitas surpresas e inovações. Aliás, não deixem de assistir ao teatro de "Cowboy Bebop" no Anime Dreams 2009, o roteiro também é meu, isso conta como trabalho de roteirista, certo? *(risos)*.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

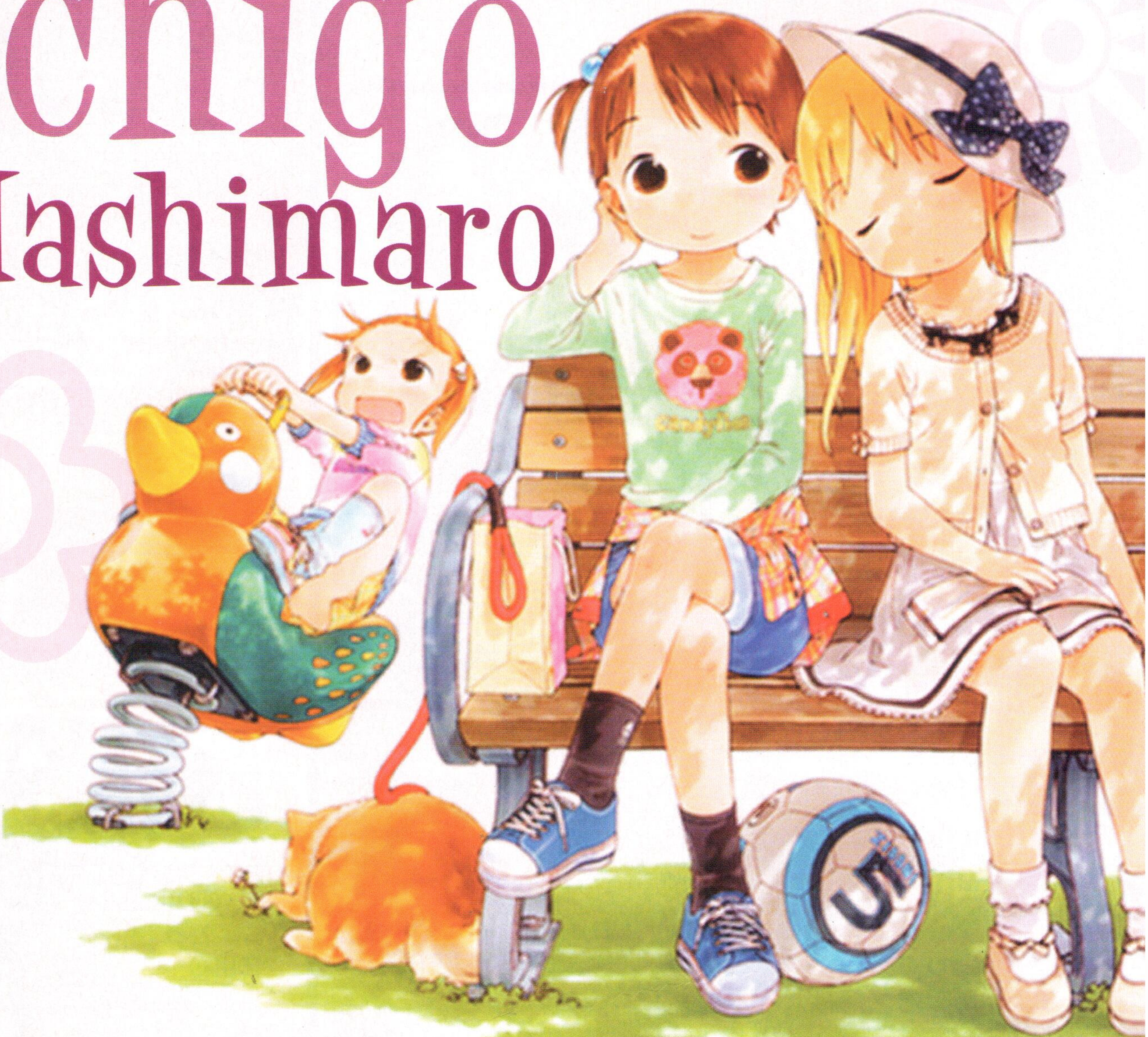
Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Ichigo Mashimaro



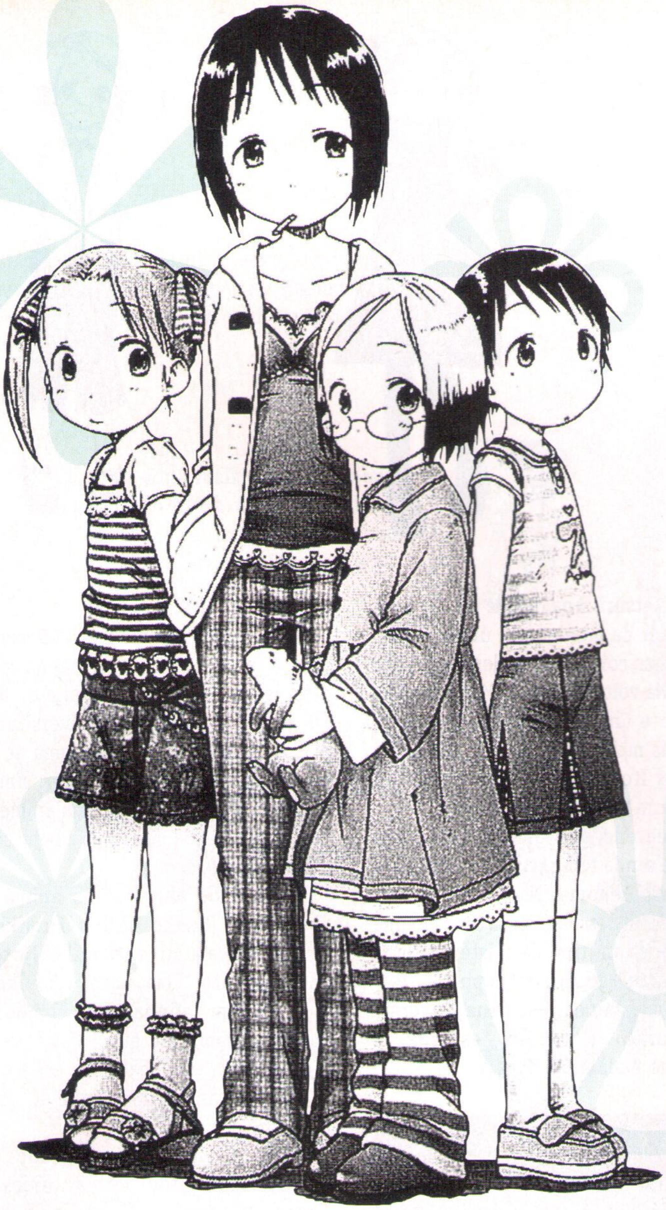
Uma comédia pra lá de fofinha!

Lolicon! Lolicon! Ichigo Mashimaro é um mangá criado por Barasui e publicado em 2001 na revista Dengenki Daioh. Uma comédia imperdível para quem gosta do gênero.

Por Gisela Pizzatto

Yotsuba&! e Azumanga Daioh. Quem conhece esses mangás e gosta deles vai amar Ichigo Mashimaru (em inglês, Strawberry Marshmallow), uma comédia fofinha com um desenho que dá vontade de morder. Os cinco volumes do mangaká Barasui foram publicados na revista Dengeki Daioh (a mesma que publicou Azumanga Daioh...) e também segue a mesma linha de trama: garotas escolares fazendo coisas do dia-a-dia de maneira fofinha e muito engraçada. O primeiro tankohon foi lançado em janeiro de 2003 e o último em abril de 2007, por isso dá para perceber uma pequena diferença no traço do artista ao longo dos volumes.

Além do mangá, a série conta com um animê de 12 episódios, um jogo de PlayStation2, um OVA (2007) com três episódios e um segundo OVA foi anunciado para 2008. Nos Estados Unidos e na Alemanha, a Tokyopop foi quem licenciou esse mangá, por isso pode até ser que ele dê as caras aqui no Brasil.



> "O cigarro na vida dos adolescentes japoneses parece ser um problema bastante comum, e até o final de 2008 mais de 600 mil máquinas de venda de cigarros no país serão equipadas com um dispositivo de verificação de idade."

Vida escolar

O mangá mostra a vida das irmãs Ito, Nobue, de 16 anos e estudante do ensino médio, e Chika, de 12 anos, estudante do fundamental. O mais importante da história é o relacionamento das irmãs com as amigas Miu, Ana e Matsuri.

O início do mangá é um pouco confuso, pois Nobue tem cabelos claros enquanto a irmã tem cabelos escuros, aí fica meio difícil de identificar de quem ela é realmente irmã, mas a coisa se explica melhor quando a menina resolve pintar o cabelo.

As primeiras páginas do primeiro volume são coloridas e a arte não é nada fantástica, mas muito fofa e bem feita.

Nesse volume, é possível entender um pouco a relação entre os personagens e o autor mostra bem o caráter de Nobue, a maneira como ela provoca a irmã e as amigas, achando graça em tudo e levando a vida do modo mais light que é possível e permitido para uma adolescente. Aliás, uma coisa engraçada nesse mangá é que os pais dessas garotas nunca aparecem, no caso das irmãs Ito eles sequer são mencionados! E aí a gente fica se perguntando... mas, onde estão os pais dessas crianças!?

O primeiro volume também introduz Chika, a irmã mais nova, e sua colega de sala Miu, que também mora na casa ao lado e vive entrando na casa das irmãs Ito da maneira mais inusitada possível: pelo telhado. Matsuri é outra amiga de Chika que estuda na mesma escola, porém tem 11 anos e estuda em outra sala.

O volume 2 apresenta uma nova personagem, Ana Coppola, estudante da Inglaterra que vem fazer intercâmbio no Japão e está na sala de Matsuri. Com os personagens todos apresentados é só aproveitar as histórias e situações inusitadas criadas por Barasui para divertir o leitor. A história é basicamente uma comédia sem propósitos maiores, mas muita gente comenta dizendo que é um mangá yuri. Talvez eu seja muito ingênua, mas realmente não achei nenhum traço yuri no mangá, só situações cômicas/fofas.

No decorrer da história, alguns detalhes que vão fazer os otakus vibrarem podem ser identificados: em um certo ponto da história Chika aparece lendo um mangá que é nada menos que Dragonball, além de também aparecer lendo a própria revista onde Ichigo Mashimaro é publicado, a Dengeki Daioh. No mais, a história mostra as meninas indo para a escola (ou não, como no início do primeiro volume, quando Nobue resolve que elas devem ser divertir em Izu ao invés de estudar), fazendo o dever de casa, conversando pelo telefone ou indo dormir uma na casa da outra. Tudo com situações engraçadas e às vezes surreais.

Adolescentes que fumam

No primeiro volume Nobue decide parar de fumar (pois é, uma menina de 16 anos que fuma!) e faz uma aposta com a irmã: se ela não conseguir, levará todo mundo ao parque de diversões. O problema é que Nobue está tão viciada que nem percebe mais quando acende um cigarro. Ao passar pela máquina de venda de cigarros é observada pela irmã, que ao mesmo tempo quer que a irmã pare de fumar, mas também quer ir ao parque de diversões.

O cigarro na vida dos adolescentes japoneses parece ser um problema bastante comum, e até o final de 2008 mais de 600 mil máquinas de venda de cigarros no país (que assim como acontece com Nobue é onde a maioria dos adolescentes japoneses compra seus maços) serão equipadas com um dispositivo de verificação de idade. Em uma pesquisa do governo japonês realizada em 2004 com estudantes colegiais, cerca de 42% dos rapazes e 27% das moças já experimentaram ou eram usuários frequentes de cigarros.

As novas máquinas só devem liberar os maços de cigarro ao verificarem idade acima de 20 anos, através da leitora eletrônica de um cartão de identidade. Esses cartões mostram foto, nome, data de validade e serão emitidos pelo Instituto de Tabaco do Japão, uma associação de varejistas de fumo. Os cartões são equipados com um chip que permite aos consumidores pagarem eletronicamente suas compras.

I do not speak English

O segundo volume introduz Ana, que está no Japão há 5 anos. Os pais só falam japonês em casa e ela se recusa a se adaptar, querendo ainda ser considerada estrangeira, apesar de ter esquecido a maior parte do inglês. A parte cômica é justamente essa, pois quando falam com ela em inglês, ela acaba respondendo em japonês, ao se apresentar para a classe escreve o próprio nome em hiragana e está sempre dando esses foras, pois se desacostumou a falar inglês. Mesmo assim, Ana está determinada a seguir sendo uma estrangeira de verdade e faz de tudo para disfarçar seu japonês perfeito. Quando chega a hora da limpeza das salas, porém, Ana percebe que não pode mais manter a pose de que não fala japonês, se quiser interagir com os colegas, terá que ceder um pouco. É aí que entra a supertímida Matsuri: Ana decide contar a ela a verdade e fazer da menina sua única aliada. Mas é claro que as coisas não poderiam ser tão simples assim. Na volta da escola, Matsuri e Ana encontram Miu e Chika; o palco está armado então para mais maluquices, já que vão todas para a casa dos Ito e Nobue acaba se apaixonando pela fofura da estrangeira.

Além do segredo que guarda sobre sua adaptação, Ana ainda tem mais uma coisa para esconder: seu sobrenome. Não, ele não tem nada a ver com uma pessoa famosa (mesmo que seja) ou revela algum tipo de mistério. Nada disso! O sobrenome de Ana é "Coppola", que pronunciado em japonês fica "Ana Kopora", sendo Ana "buraco" e Kopora, "caverna de osso". Um nome nada agradável...

> "Os animais de estimação de Ana e Matsuri são uma homenagem ao guitarrista do Red Hot Chilli Peppers, o nome do furão de Matsuri e o do cachorro de Ana formam o nome do músico John Frusciante."

Sobre o animе...

O animê foi lançado em 2005, com 12 episódios, e segue a história do mangá com algumas alterações, como por exemplo, Nobue tem 20 anos e é estudante universitária. Devido a isso, a graça da personagem se perde um pouco, mas não há o que fazer: simplesmente era impossível apresentar um animê desse tipo com uma colegial que fuma e bebe como a irmã mais velha de Chika!

O tema de abertura do animê é "Ichigo Complete" (Saeko Chiba, Fumiko Orikasa, Ayako Kawasumi e Mamiko Noto) e o de encerramento "Classmate" (Fumiko Orikasa), músicas bem fofinhas, que combinam com o apelo da animação, que é bastante bem feita e caprichada. OK, nada de espetacular, mas tá cheio de animê por aí que dói assistir, por mais que a história seja boa.

Além dos três OVAs lançados em 2007, um OVA contendo dois volumes chamado "Ichigo Mashimaro Encore" tem previsão de lançamento no Japão para 2009: o primeiro volume está previsto para janeiro e o outro para março.

Um mangá musical

Dentro do mangá dá para encontrar muitas (muitas mesmo!) referências ao mundo da música ocidental, especialmente a bandas de rock.

As roupas e acessórios das meninas estão cheios dessas referências, como os nomes das bandas Nine Inch Nails e Black Eyed Peas escritos nas roupas de Nobue, The Police escrito na bolsa da Ana ou o nome da música "Rings Around the Moon", do Bee Gees.

Fora isso, há outras menções: os animais de estimação de Ana e Matsuri são uma homenagem ao guitarrista do Red Hot Chilli Peppers, o nome do furão de Matsuri e o do cachorro de Ana formam o nome do músico John Frusciante. As bandas também aparecem como gosto musical das meninas, como no volume dois em que vão todas visitar a casa de Ana e dão de cara com fotos de músicos das bandas RadioHead e Travis, as preferidas da inglesinha e da rebelde Nobue.

Autor

Pouco se sabe sobre Barasui, o mangaká que desenhou e criou Ichigo Mashimaru. Nascido em 29 de janeiro de 1980, ele mora em Hamamatsu, na província de Shizuoka, porém esse não é seu nome verdadeiro, e sim um pseudônimo.

Personagens

Chika Ito

Chika tem 12 anos, é a irmã mais nova de Nobue. É cheia de energia, alegre e é a mais centrada da trama. Sem ela, a história ia ser uma maluquice sem fim. É excelente na cozinha, seus cookies são especialmente bons.

Nobue Ito

Nobue é a personagem mais velha, com 16 anos. Fuma o tempo todo e é extremamente preguiçosa em todos os assuntos que dizem respeito à escola. É a irmã mais velha de Chika e é quem tem a palavra final em todos os assuntos que se referem à casa, aos estudos etc. Está sempre tentando “emprestar” dinheiro da irmã para poder comprar cigarros. Para sustentar o vício, está constantemente em busca de um emprego de meio período.

Miu Matsuka

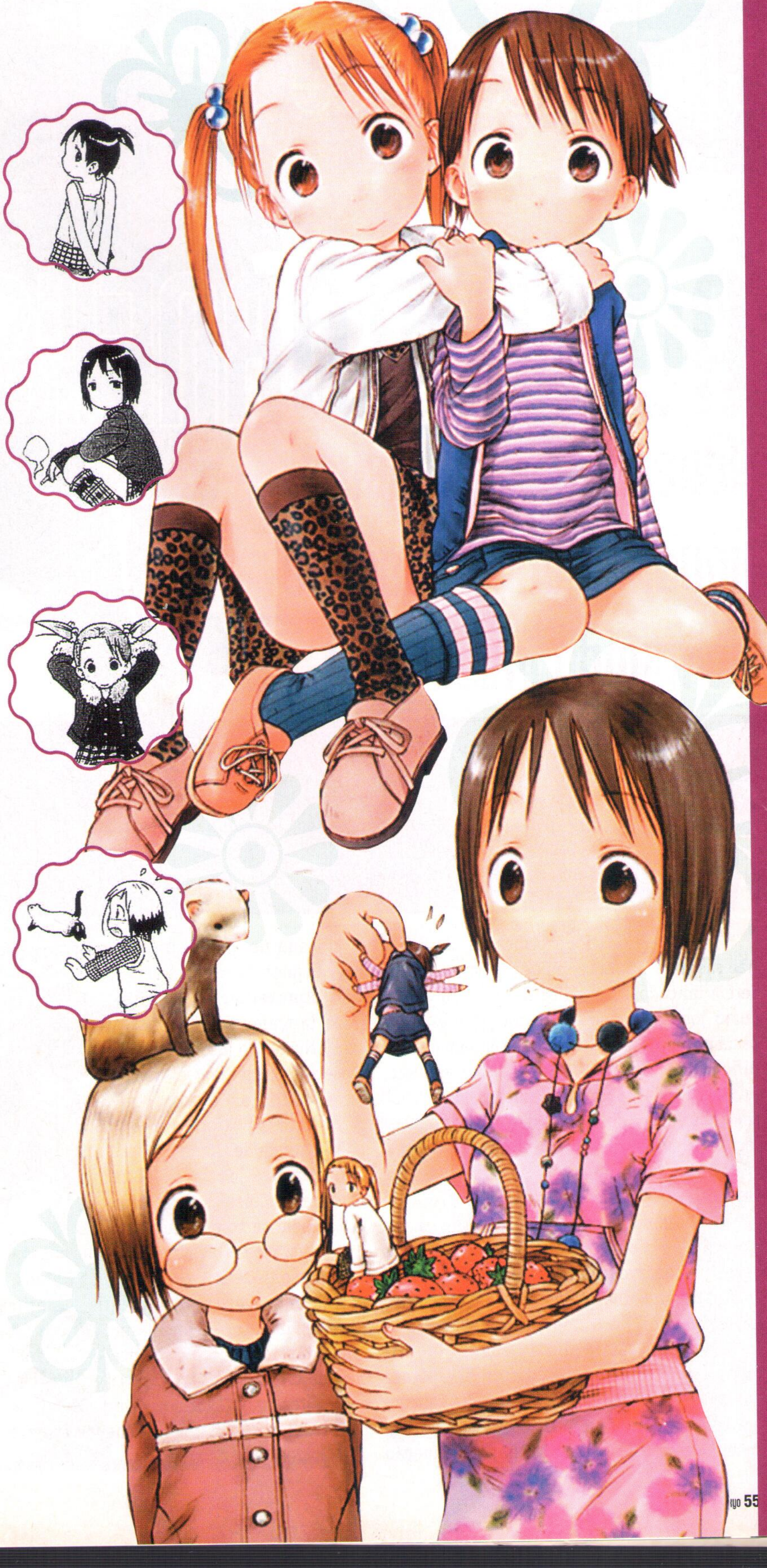
Miu também tem 12 anos, mora na casa ao lado e é amiga de longa data de Chika, com quem também estuda. É a mais non sense das personagens, sempre dizendo insanidades e coisas sem sentido; obviamente é a mais engraçada também, e parece que toda a trama vive por causa dela e de Nobue. Está sempre pregando peças nas mais novas (Matsuri e Ana). É ciumenta, especialmente quando se trata das irmãs Ito, e pode ser bastante cruel com Ana e Matsuri por causa disso.

Matsuri Sakuragi

Matsuri tem 11 anos, usa óculos, possui um furão como mascote e é bastante tímida. É constantemente atormentada por Miu, buscando proteção em Nobue. Estuda uma série antes de Miu e Chika, na mesma classe de Ana, com quem rapidamente faz amizade. Matsuri descobre que Ana é capaz de falar japonês fluentemente, apesar de ser uma estudante vinda da Inglaterra. Intrigantemente, Matsuri ajuda Ana a esconder essa habilidade, da mesma forma que não deixa os outros perceberem que a amiga é péssima no inglês.

Ana Coppola

Ana é uma estudante de 11 anos que veio de Cornwall, na Inglaterra, há 5 anos. Apesar do pouco tempo que está no Japão, parece que esqueceu completamente como falar inglês e primeiro finge não fala uma palavra em japonês, mas sua colega de classe, Matsuri, descobre que a menina fala japonês perfeitamente, de modo muito educado e formal. Ana tem uma personalidade incrivelmente japonesa: muito feminina e educada, principalmente na maneira de falar.



Phoenix Wright e Apollo Justice

ACE ATTORNEYS

Adventure com visual novel fazendo sucesso no mundo inteiro

Por Marcus Maretti

Muitos dos jogos lançados no Japão não saem no Ocidente, ou demoram anos para serem lançados. Há vários motivos para isso, como jogos em que a cultura japonesa seja tema principal da história, que tenham alguma dificuldade técnica que impeça a localização, problemas de copyright, empresas que não têm condições de localizar e exportar seus jogos, a lista varia. Porém, alguns jogos não chegam ao Ocidente por uma crença de que certos jogos jamais fariam sucesso fora do Japão. Phoenix Wright – Ace Attorney é um exemplo de como essa postura pode, muitas vezes, ser equivocada.

Gyakuten Saiban (algo como "julgamento da reviravolta") é o nome original tanto da série de jogos Ace Attorney quanto do primeiro título da série, lançado originalmente em 2001 para Game Boy Advance pela Capcom em território nipônico. O jogo fez bastante sucesso, o suficiente para ganhar continuação lançada no ano seguinte, e outra sequência dois anos depois.

Aproveitando o iminente lançamento do portátil Nintendo DS, a Capcom decidiu providenciar remake de todos os jogos, com suporte ao microfone do DS e a tela de toque e, para o primeiro jogo, um caso extra, exclusivo para o DS. Também se tomou uma decisão rara para jogos do gênero, a de localizar o jogo e trazê-lo para os Estados Unidos, em caráter quase experimental. Os dois primeiros carregamentos de jogos lançados nos Estados Unidos foram rapidamente esgotados. As vendas dos outros episódios mantiveram-se altas, garantindo com que todos os episódios das franquias chegassem até o Ocidente.

"Os dois primeiros carregamentos de jogos lançados nos Estados Unidos foram rapidamente esgotados."

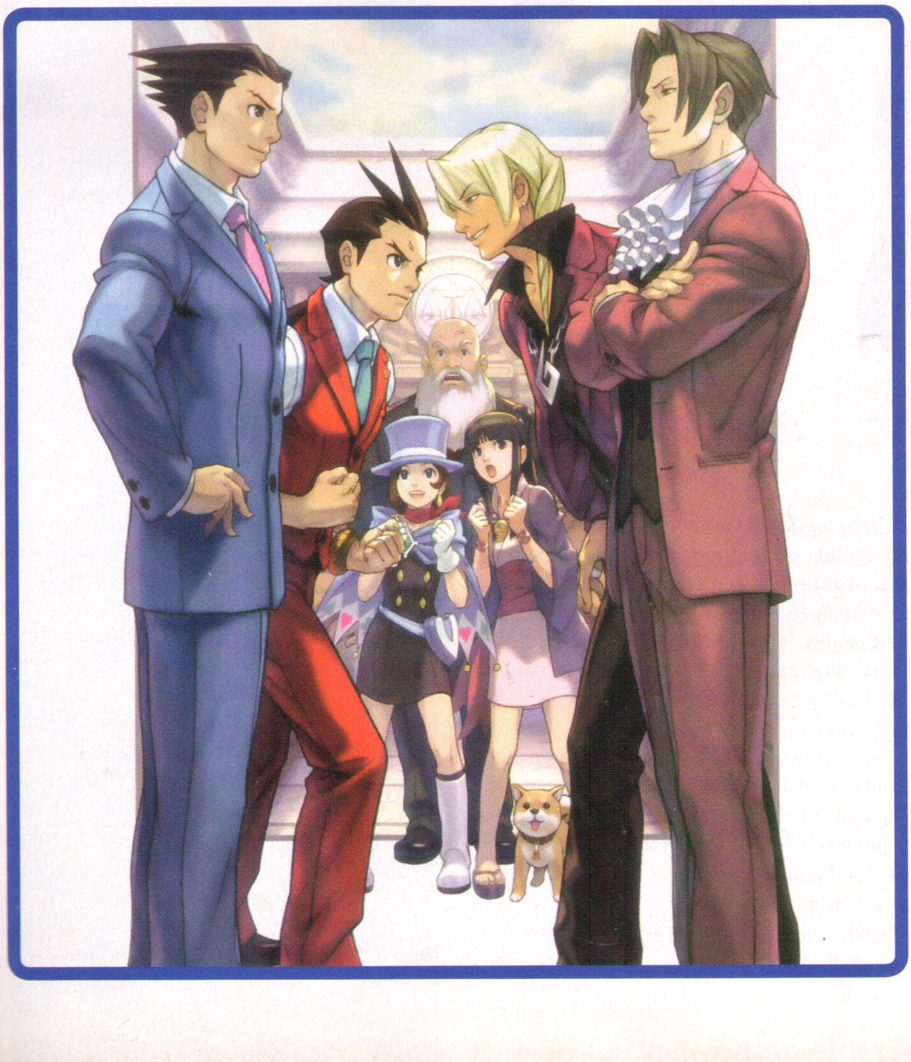
TRIBUNAL DA MUDANÇA

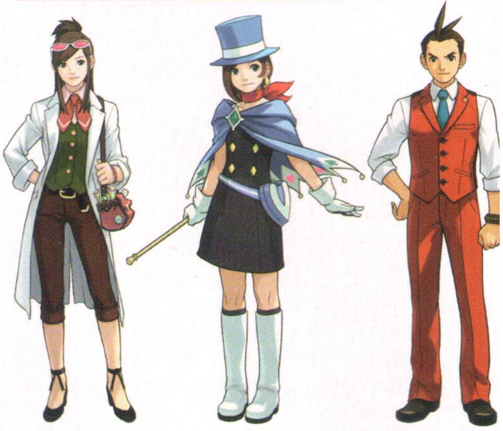
Nos primeiros três episódios da série acompanhamos os casos de Phoenix Wright (Ryūichi Naruhodō no original), jovem advogado, desde seu primeiro caso. No primeiro jogo, Phoenix Wright: Ace Attorney, conhecemos Mia Fey (Chihiro Ayasato), mentora e chefe de Phoenix até mesmo em sua morte no segundo caso, "Maya Fey (Mayoi Ayasato), uma médium em treinamento e auxiliar de Phoenix, detetive Dick Gumshoe (Keisuke Itonokogiri), atrapalhado detetive responsável pela maioria dos casos da "era" Phoenix Wright, Miles Edgeworth (Reiji Mitsurugi), promotor obcecado por sempre ganhar seus casos, não importando os métodos e Manfred Von Karma (Gō Karuma), mentor de Edgeworth e promotor com uma ficha perfeita, sem nunca perder um caso... Este primeiro episódio gira em torno das motivações que fizeram com que Phoenix seguisse a carreira de advogado e de um misterioso caso conhecido apenas por seu codenome, DL-6, que envolve a maioria dos personagens principais. No caso extra apresentado no DS, conhecemos também Emma Skye (Akane Houdzuki), ajudante de Phoenix e nesse caso, a sua irmã Lana Skye (Tomoe Houdzuki), acusada de assassinato.

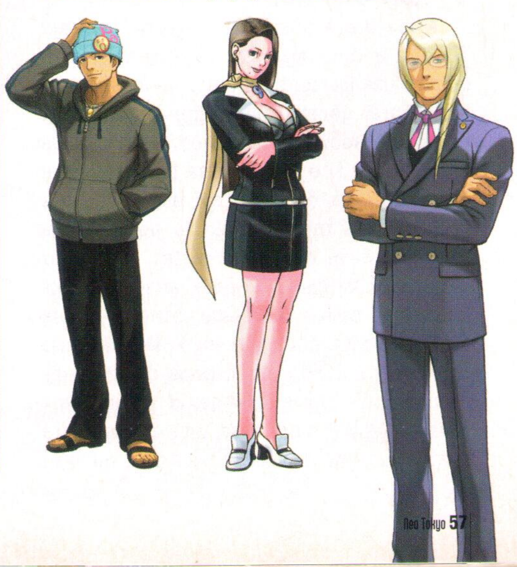
No segundo jogo, Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All (Gyakuten Saiban 2) conhecemos Pearl Fey (Harumi Ayasato), a pequena prima de May Fey e médium em treinamento e instrutora do sistema de Psyche-Locks é mostrada, sua tia Morgan Fey (Kimiko Ayasato), membro do clã e líder temporária do vilarejo em que residem as Fey e Franziska von Karma (Mei Karuma), filha de Manfred e promotora em busca de vingança contra Phoenix Wright. O segundo jogo é feito de vários casos com poucos paralelos entre si, com exceção do desejo de vingança de Franziska.

O jogo que conclui a história inicial, Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and Tribulations (Gyakuten Saiban 3), permite jogar com Mia Fey nos dois primeiros casos de sua carreira. Também, envolve Godot (Godot), um misterioso promotor sem passado aparente, mas desejoso de vingança contra Phoenix por motivos desconhecidos até o final do jogo, e Dahlia Hawthorne (Chinami Miyanagi), ex-namorada de Phoenix Wright e participante de vários casos. Neste jogo, quase todos as histórias deixadas pelos outros casos são encerradas, com o foco principal na vingança de Godot e, no passado, em Mia Fey concentrada em incriminar uma assassina.

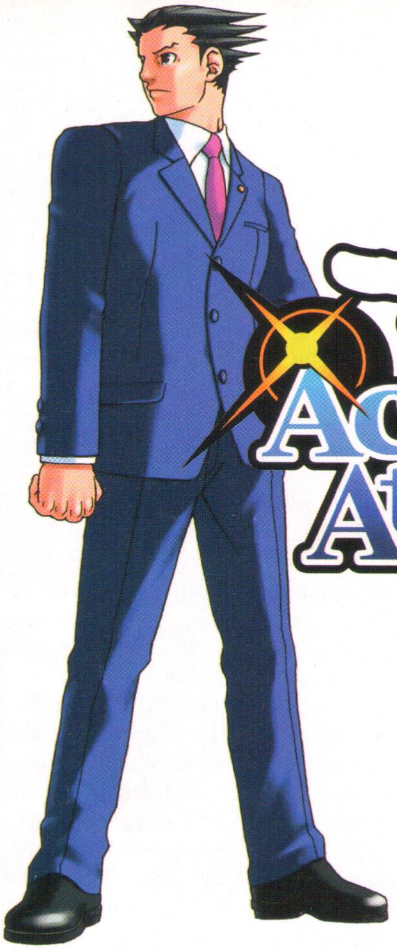
Apollo Justice: Ace Attorney (Gyakuten Saiban 4) se passa sete anos após os eventos descritos no jogo anterior, e conta a história de Apollo Justice (Housuke Odoroki), que em seu primeiro julgamento defende um desacreditado Phoenix Wright, que teve sua licença para ser advogado cassada. Outros personagens importantes são Kristoph Gavin (Kirihito Garyu), mentor de Apollo, Trucy Wright (Minuki Naruhodo), mágica e filha adotiva de Phoenix, o retorno de Emma Skye, agora como uma frustrada detetive e Klavier Gavin (Kyouya Garyu), irmão de Kristoph e promotor principal do jogo. A história principal é em cima dos fatos que culminaram no banimento de Phoenix Wright de exercer sua profissão e da ligação de Apollo Justice com esses fatos, com revelações até o último minuto de jogo, literalmente.







Phoenix Wright™ Ace Attorney™

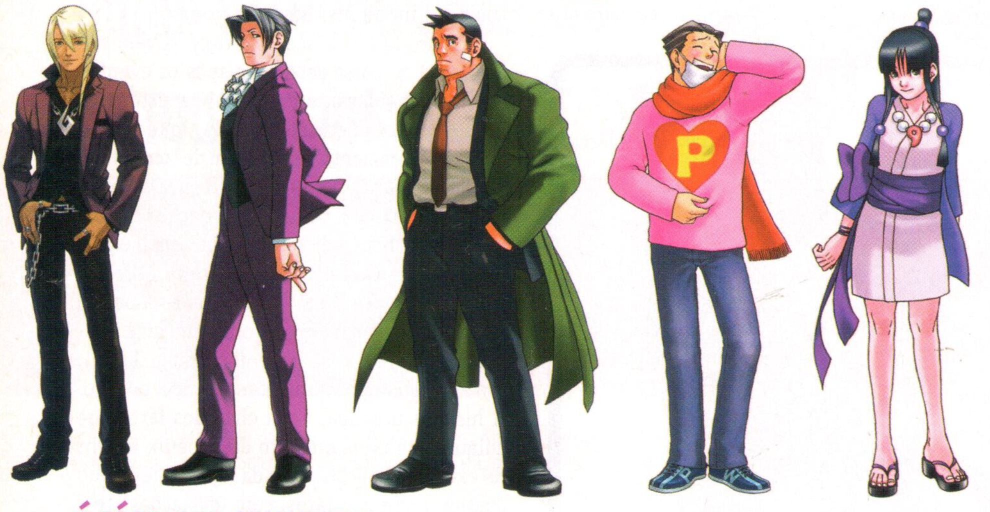


JUSTIÇA PARA TODOS

A história contada nos jogos é iniciada no ano de 2016, com um sistema judiciário bem diferente ao nosso. Todos os julgamentos podem durar no máximo três dias. Se o acusado não conseguir provar sua inocência, uma corte maior irá julgar o caso meses depois, o que encurta os julgamentos e torna a missão do advogado de defesa bem mais difícil.

Para tornar o jogo compatível com a cultura americana, um processo de localização minucioso foi feito. Muitas referências à cultura japonesa foram adaptadas, trocadas por referências à cultura americana. Mesmo assim as diferenças não são tão significantes e tentam sempre manter o fluxo da narrativa.

A maior diferença entre as versões americana e japonesa são os nomes, mas as modificações são justificáveis. Todos os nomes da versão japonesa têm algum significado, seja com o caráter, aparência ou papel na trama. A localização americana mantém esse padrão, por muitas vezes apenas "traduzindo" o significado.



É FÁCIL SER ADVOGADO

A mecânica dos jogos da série Phoenix Wright é uma mistura de visual novel, gênero imensamente popular no Japão, com adventure, gênero que dominava os jogos de computadores americanos até a criação dos jogos de tiro em primeira pessoa. O jogo é dividido em duas partes, investigação e tribunal. Na investigação, o personagem principal deve encontrar pistas, conversar com pessoas ligadas ao caso, analisar locais ligados ao caso e, com isso, concluir o que fará na outra parte do jogo. No segundo jogo é introduzido um sistema chamado de Psyche-Lock, em que Phoenix utiliza uma pedra que lhe mostra se uma pessoa está guardando algo de você, e você deve quebrar as barreiras internas para descobrir a verdade. A segunda parte do jogo, e provavelmente a mais conhecida, é o tribunal. Para provar a inocência de seu cliente, o protagonista deve analisar os depoimentos das testemunhas mostradas. Para isso, existem duas ferramentas básicas: pressionar, que se consiste em pedir maiores explicações para uma parte do testemunho, ou objetar, apresentando uma prova que claramente contradiga o que a testemunha disse. Utilizar essa ação desencadeia o famoso grito do protagonista, Objection!. Apollo Justice pode usar o Perceive System, que é usado para perceber qualquer tipo de nervosismo demonstrado pela testemunha, e assim perceber erros.

FÃS, MUITOS FÃS

A série Ace Attorney conquistou muitos fãs. Com cerca de dois milhões de unidades vendidas, é nítido que a série é um sucesso. No Japão, o remake do primeiro jogo e o quarto jogo saíram com versões especiais limitadas, com o primeiro jogo acompanhado de um mangá sobre o jogo e uma stylus com formato de um dedo apontando, e no quarto jogo um DVD com trailers do jogo, entre outros. Também foram lançados muitos guias, livros com arte oficial do jogo, muitos mangás de fãs (curiosamente, muitos foram coletados e lançados pela própria Capcom), CDs com músicas dos jogos, tanto a trilha sonora original quanto versões orquestradas, jazz, entre outros estilos.

A larga quantidade de fãs também é notada aqui no Ocidente, como vários sites dedicados a Phoenix Wright, a quantidade de cosplayers vistas em eventos americanos e a tributos a Phoenix e Apollo em sites como YouTube. Um notável tributo é a série de filmes em Flash conhecida como Phoenix Wrong, publicada originalmente no site Newgrounds.com, formado de áudios de diferentes fontes e animado com os sprites dos personagens dos jogos.

A...

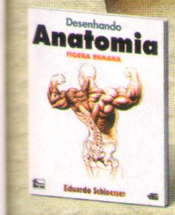
A série Ace Attorney é uma série que quebra muitos paradigmas. Essa série prova que, se a mecânica for bem feita, premissas aparentemente impossíveis de jogos podem se tornar realidade, como um jogo de advogados. Também mostra a dificuldade que é prever se um jogo fará ou não sucesso em terras ocidentais.

O próximo jogo da série, Gyakuten Kenji, será um adventure com lançamento previsto para a primavera japonesa. Até lá, dá tempo de jogar (ou jogar novamente) os jogos, e perceber como pode ser bom salvar uma pessoa inocente.

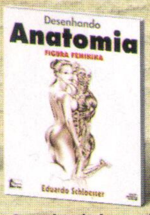
SÓ HÁ UM CAMINHO PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.

O SUCESSO!

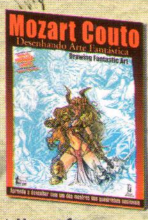
Bloco de Desenho Comix
Tamanhos A4 e A3


Desenhando
Anatomia
Figura Humana
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Humana
Por Eduardo Schloesser


Desenhando
Anatomia
Figura Feminina
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

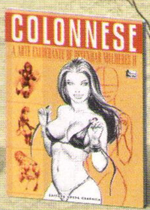

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Drawing Fantastic Art

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 1

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Guerreiras

Mozart Couto Desenhando Arte Fantástica
Volume 2

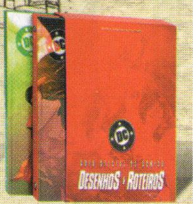
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 1



Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
Volume 2

O Desenho Magnífico de
Rodolfo
ZALLA

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

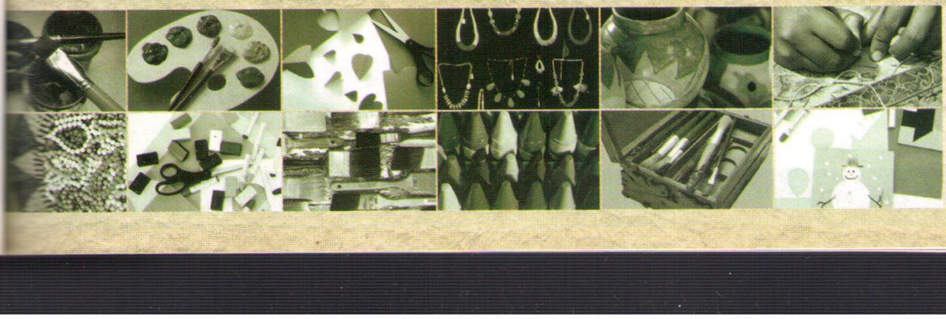

Guia Oficial DC Comix
Desenhos e Roteiros

Guia Oficial DC Comix Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.

VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

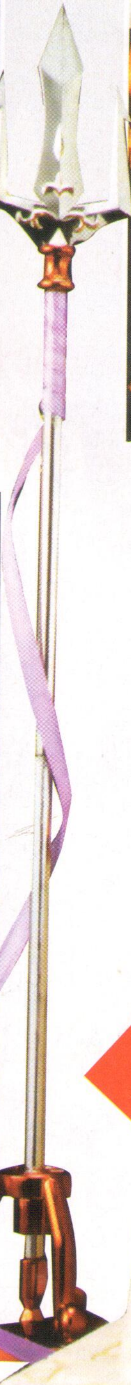
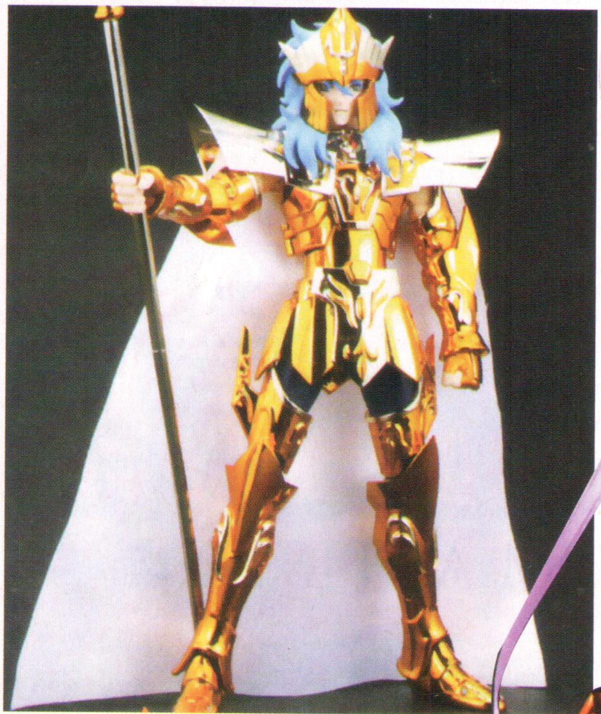
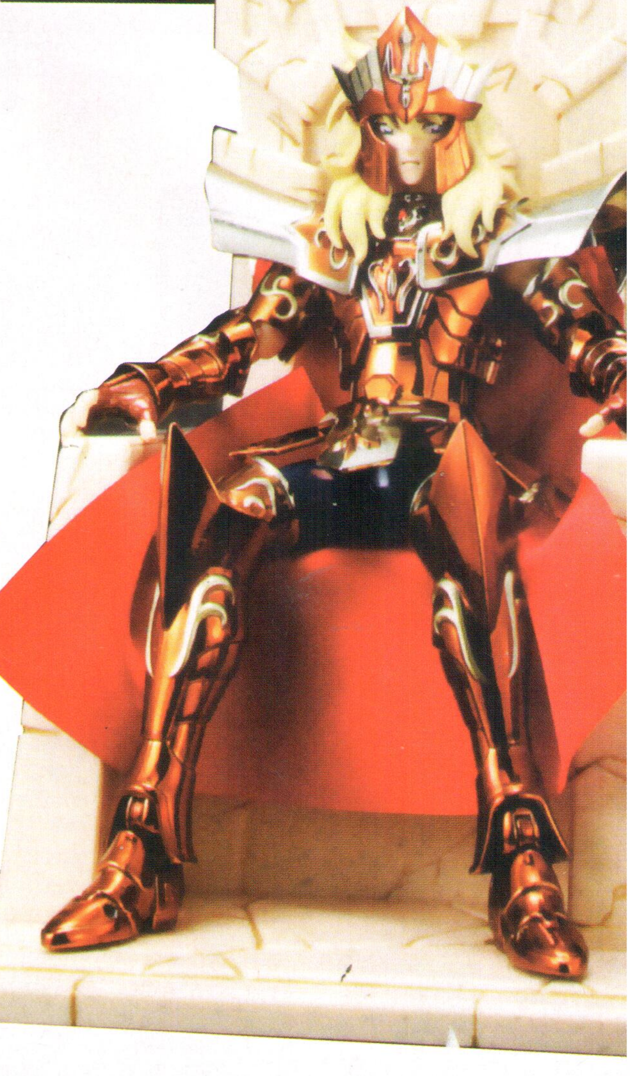
OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?



à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Danilo Tupinambá

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

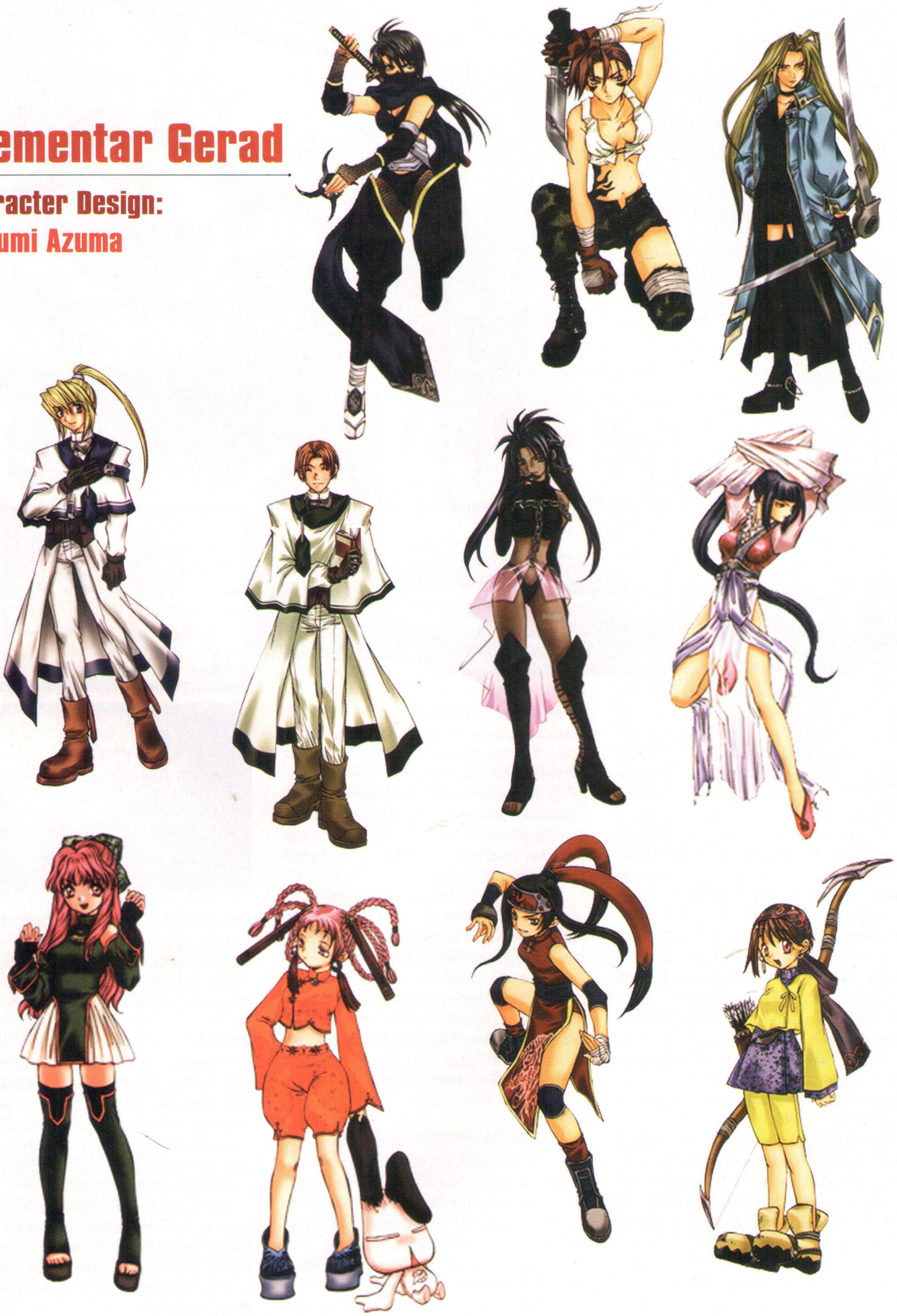
ONDE ENCONTRAR...

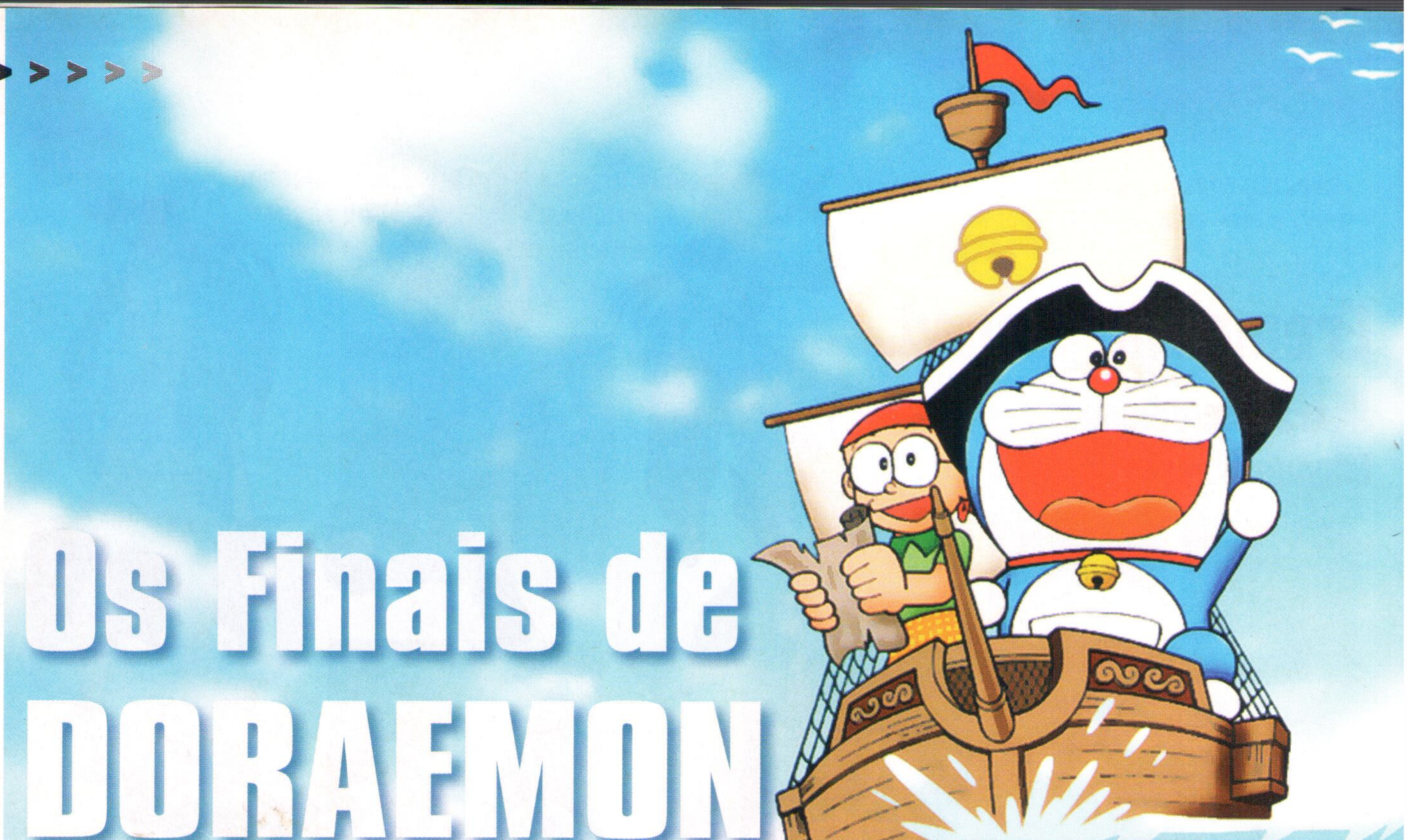
Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

na-
ena

Erementar Gerad

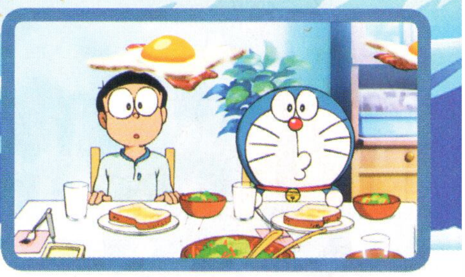
Character Design:
Mayumi Azuma





Os Finais de DORAEMON

Por Guiliano Peccilli



Para quem acompanhou as aventuras de Doraemon no Brasil, pode não ter uma noção da polêmica em torno do gato do futuro. Batizado por aqui de Super Gato, quando exibido no Clube da Criança, apresentado pela Angélica na Rede Manchete, Doraemon não foi um sucesso comercial. Sendo exibidos meros 15 episódios, a série não emplacou, surpreendendo os empresários brasileiros que esperavam a mesma reação de outros países por onde o gato passou.

Doraemon foi criado por Fujiko F. Fujio, pseudônimo da dupla Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko, autora de Super Dínamo (Paaman), série de grande sucesso no Brasil na TV Tupi. Era natural que, se Super Dínamo tornou-se ícone como o primeiro animê no Brasil que trouxe os costumes até então considerados inusitados pelos brasileiros, depois de quase 20 anos se imaginava que Doraemon faria o mesmo sucesso.

Hoje, às vésperas de Doraemon comemorar 40 anos, correm lendas sobre o final da série. O final que dificilmente virá, já que é uma franquia de sucesso, até hoje, e um de seus criadores, Hiroshi Fujimoto, veio a falecer em 1996.

Um sucesso chamado Doraemon

Criado em 1969, Doraemon já era um sucesso desde seu lançamento, sendo publicado simultaneamente em quatro revistas no Japão: Yoiko, Yōchien, Shogaku Ichinensei e Shogaku Yonnensei. Nos anos seguintes, Doraemon chegou a ganhar mais três publicações: Shogaku Gonensei e Shogaku Rokunensei, em 1973, e Coro Coro Comics, em 1977. Um total de sete histórias inéditas simultâneas é produzido todos os meses no Japão.

Reunido numa obra de 45 volumes, publicada de 1974 a 1996, Doraemon vendeu surpreendentemente 80 milhões de exemplares, isso em dados divulgados em 1992.

Sendo um ícone da cultura japonesa, reconhecido internacionalmente, nada mais justo que representá-la oficialmente, assim Doraemon foi escolhido e se tornou o animê embaixador do Japão, nomeado em 2005 pelo ministro das Relações Exteriores.

A origem

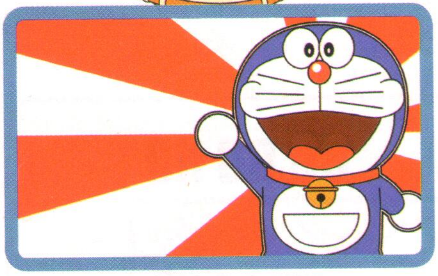
Doraemon é um gato robô que viajou dois séculos no passado a pedido de descendentes do adolescente Nobita Nobi. Tendo uma enorme dívida para pagar, os descendentes enviaram o gato para dar um jeito em Nobita, para ele não causar mais estragos no futuro.

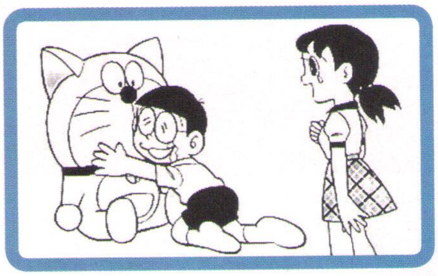
Surgindo da escrivaninha de Nobita, Doraemon se torna um amigo de várias aventuras. Parecido com um canguru, Doraemon tem uma bolsa na frente de onde tira itens fantásticos da quarta dimensão. Sempre trazendo mais problemas que soluções, Nobita sempre pede ajuda a Doraemon sobre alguma coisa que pode facilitar sua vida.

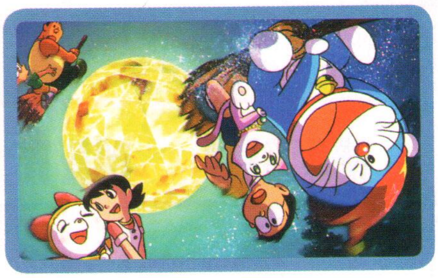
Os finais

Semelhante à Caverna do Dragão, em que o público criou o final da série e depois de alguns anos começou a acreditar piamente na versão mostrada na internet, Doraemon não ficou ileso a essa tendência e os fãs criaram diversos finais para ele, e três deles ficaram mais famosos, ganhando conotação de verdadeiros.

Ironicamente, por coincidência Doraemon teve três finais verdadeiros publicados em suas séries e um deles até foi adaptado na forma de animê. Logicamente, foram desconsiderados da cronologia oficial, depois de alguns meses de lançamento.







OS FINAIS "FALSOS"

1 – A bateria do Doraemon acaba

Na história criada por vários fãs, um dia Doraemon desliga por falta de energia e Nobita não sabe o que fazer. Pedindo ajuda pra Dorami, irmã de Doraemon, ele descobre que o problema é a bateria, mas se trocar, Doraemon perderá toda sua memória. Decidido a fazer Doraemon voltar à vida, Nobita se torna o melhor aluno da escola e entra com louvor na faculdade. Muitos anos depois, já formado e "velho", Nobita que se tornará um cientista, consegue reconstruir Doraemon, inclusive em sua forma original, com orelhas. Reencontrando o amigo, os dois se emocionam, e Shizuka a melhor amiga de Nobita, que sempre esteve ao seu lado, se emociona com o reencontro dos dois.

Esse final é o que foi adaptado pelo doujinshi de Tajima Yasue gerando aquela polêmica que vai ser falada mais tarde.

2 – Tudo é uma ilusão criada por Nobita

Nobita é um garoto em fase terminal de uma doença chamada autismo. Na cama e sem noções de realidade, o garoto criou todo um mundo de fantasia com amigos de infância e criou inclusive o Doraemon.

Não precisa dizer que os fãs odiaram essa versão e houve até protestos no Japão sobre esse final.

3 – Você tem um último pedido

Nobita bate a cabeça numa pedra, entrando em coma profundo. Tornando-se vegetativo, Nobita tem apenas uma chance de vida, numa operação caríssima. Doraemon, não querendo deixar o amigo na mão, vende todos os itens de sua bolsa, menos um em especial. A operação é um fracasso e Doraemon decide usar esse item que é levar o amigo para onde ele quiser. Nobita pede apenas para ir pro céu.

OS FINAIS "VERDADEIROS"

Diferente dos finais comentados, Doraemon teve três importantes histórias que podem ser consideradas os "finais" da série. Publicados em séries mensais, esses finais foram feitos, na época, apenas fechando ciclos de publicação; no entanto, analisados na maneira como foram conduzidos, podem ser aceitos com algumas possibilidades de finalizarem realmente a série.

1 – Proibidas viagens no tempo (Publicado em março de 1971 na revista Shogaku 4-nensei)

Por alterações no tempo e espaço, estão proibidas as viagens no tempo. Doraemon, que é um viajante no tempo, é obrigado a regressar ao seu tempo de origem. Ele regressa, deixando Nobita.

2 – O falso conserto (Publicado em março de 1972 na revista Shogaku 4-nensei)

Estão proibidas as viagens no tempo (igual à história anterior), mas aqui Doraemon inventa que está quebrado e precisa de manutenção, por isso voltará ao futuro. Ele promete que voltará ao presente depois dos reparos, mas se sente culpado pela mentira. No fim, ele revela a verdade a Nobita e volta para o futuro.

3 – Mentira 800 (Publicado em março de 1973 na revista Shogaku 4-nensei e adaptado em animê em 1981)

Doraemon avisa que precisa voltar para casa, e Nobita não aceita muito bem. Despedindo-se, na última noite, os dois passeiam no parque, mas Doraemon precisa ir ao banheiro, deixando Nobita sozinho. Ele é pego por Gigante, que decide brigar com Nobita. Sem se sentir medroso, Nobita decide fazer isso sozinho, sem a ajuda de Doraemon, apanhando feio do Gigante. Doraemon chega, Nobita está caído ainda querendo brigar com Gigante, vê a situação e a dá como vencida. Doraemon leva Nobita pra casa, e percebendo o amigo dormir, ele vai embora.

Versão do animê (continua história)

Doraemon parte, deixando uma lembrança para Nobita, a bebida Mentira 800, a qual só deve ser usada uma vez. Nobita, no dia seguinte, se encontra com Gigante que quer brigar com ele de novo. Humilhado, Nobita decide beber a poção se vingando de Gigante. Percebendo que tudo que ele fala acontece ao contrário, ele deseja "Adeus ao Doraemon". No dia seguinte, Doraemon está em seu quarto, sem entender. Doraemon explica que deixou a bebida de propósito para o Nobita desejar a sua volta.

O doujinshi que incomodou Shogakukan

Em 2005, começou a ser vendida em alguns eventos de doujinshi (fanzines) e lojas em Akihabara, uma edição de 18 páginas chamada Doraemon: Saishuwa (Doraemon: O último episódio). Vendendo em torno de 11 mil cópias e adaptando uma das histórias que ganhou força na internet, o doujinshi produzido por Tajima Yasue incomodou a editora Shogakukan e a empresa Fujiko Pro, que cuida do licenciamento da série.

Segundo Zensho Ito, presidente da Fujiko Pro, doujinshi são permitidos, mas o que Tajima Yasue fez passou dos limites. Ao vender 11 mil cópias (muitos mangás brasileiros não sonham com essa tiragem hoje em dia), o autor ganhou dinheiro com uma história, sem a devida licença, e abusou do uso de liberdade ao criar uma história feita por fãs.

A acusação por parte da Shogakukan e da Fujiko Pro incomodou os fanzineiros. Ficou comprovado que doujinshi são permitidos, mas se vender demais, chamando atenção da mídia, a editora irá recorrer contra sua produção. Tajima recebeu uma multa por prejudicar a imagem de Doraemon e por usar uma figura patenteada para ganhar dinheiro; assim, foi obrigado a pagar uma indenização para a Shogakukan e a Fujiko Pro.

Doraemon continua firme e forte no Japão, ganhando uma série remake em 2005, com traços atualizados e com a substituição do elenco de dublagem, fechando uma era. A lembrar que a primeira era do Doraemon é composta de 1095 episódios. Independente de qual seja o caminho que as empresas tomaram para continuar a franquia, Doraemon se tornou uma lenda e, como uma lenda, se tornou imortal para várias gerações de crianças no mundo inteiro.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 36

Professor: Kenji Kihara

Na aula de hoje aprenderemos a adaptar os nossos nomes para o japonês. Para falar e escrever um nome de origem não oriental é difícil, ao contrário dos nomes em japonês. Isso se explica pelo fato da ausência de letras como **R** (mudo), **S** (mudo) e **L** no alfabeto japonês. Por isso, teremos que fazer uma adaptação ao escrever nomes não orientais em katakana (alfabeto utilizado para as palavras estrangeiras).

No caso de nomes que não têm nenhuma interferência das letras citadas acima, geralmente é fácil na hora de passar para o japonês:

Ex: Maria – マリア **Mario** – マリオ

Quando o nome tem a letra L, faremos a sua substituição pela letra R. A fonética mudará, mas ainda é possivel entender o nome:

Ex: Paulo → PAURO – パウロ
Aline → ARINE – アリネ

Quando o nome tem a letra R ou S ou L no meio ou no final, precisamos transformar as letras R e S mudos em sílabas, acrescentando uma vogal. Geralmente usamos a vogal U, que se adapta melhor nestes casos. Tente falar rápido que o nome ficará parecido.

Ex:
Marco → MaRUko – マルコ
Estela → ESUtera – エステラ
Carlos → KaRUroSU – カルロス
Raul → HAURU – ハウル

Quando o nome tem a letra R entre uma consoante e uma vogal, transformaremos a letra muda em sílaba. Geralmente acrescentaremos as vogais U ou O, dependendo do caso. Para saber qual vogal usar, tente substituir e falar bem rápido.

Ex: Bruno → BURUNO – ブルノ
~~BORONO~~ – ボロノ
Patrícia → PATORICIA – パトリシア
~~PATSURICIA~~ – パツリシア
Frederico → FUREDERIKO – フレデリコ
Pedro → PEDORO – ペドロ

RECAPITULANDO:

MA RI O マ リ オ
MA RI A マ リ ア
BU RU NO ブ ル ノ
~~**BU RO NO** ブ ロ ノ~~
PA U RO パ ウ ロ
A RI NE ア リ ネ
PA TO RI CI A パ ト リ シ ア
~~**PA TSU RI CI A** パ ツ リ シ ア~~
MA RU KO マ ル コ
E SU TE RA エ ス テ ラ
PEDORO ペ ド ロ
CA RU RO SU カ ル ロ ス
HA U RU ハ ウ ル

Alguns nomes possuem sílabas que ainda não aprendemos em katakana, são as que têm as letras **J**, **F**, **LH**, **NH**, **V** e **X**. Para esses casos, temos que usar as letras com sons impuros. Aprenderemos isso na aula que vem. Para as pessoas que têm essas letras no nome: aguardem a próxima edição!

KANJI DO DIA

Pedra

石

いし

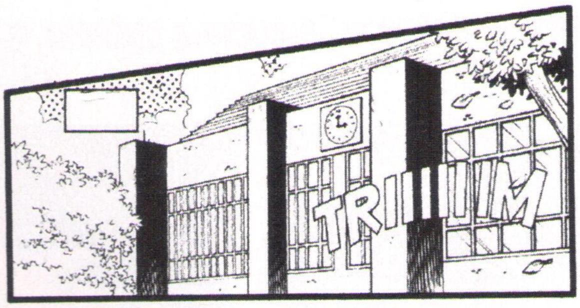
ishi

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

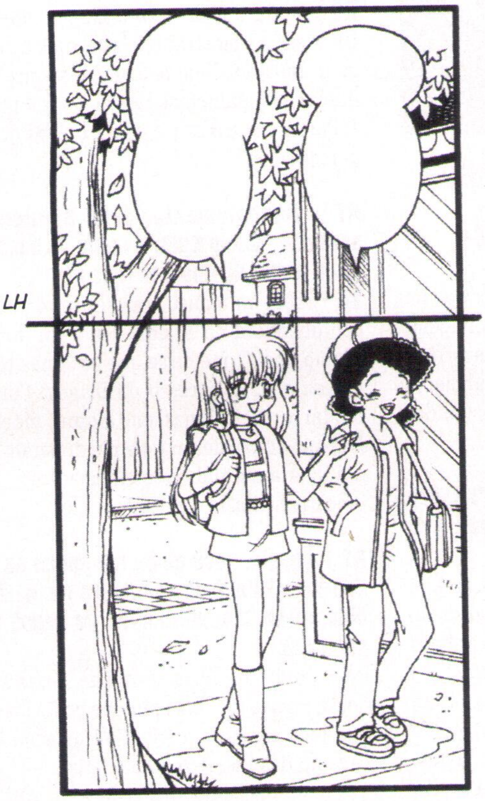
Aula 10

Por Arthur Garcia

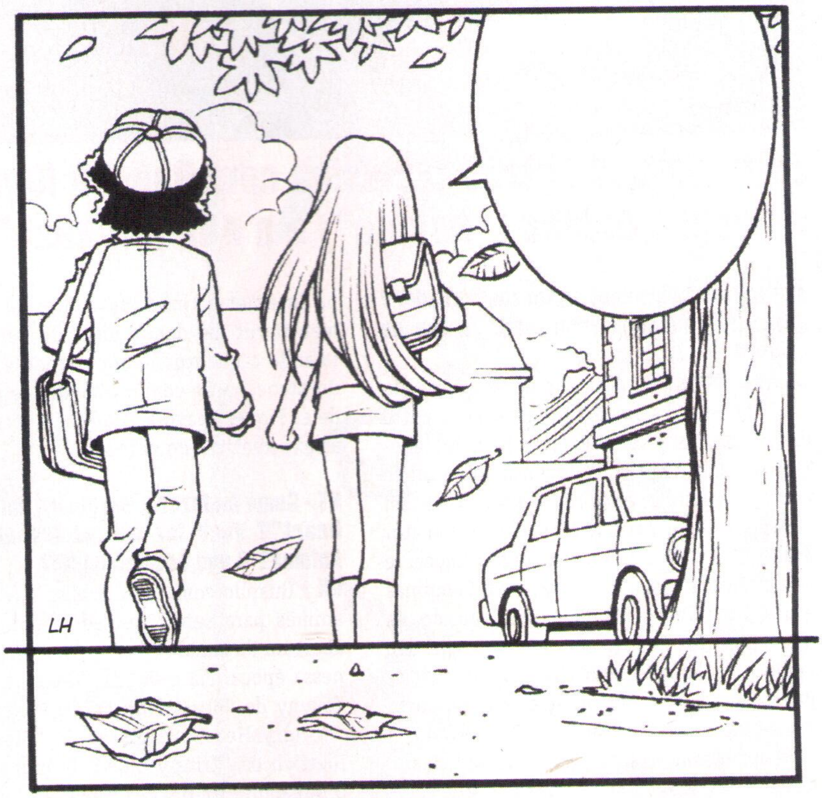
PERSPECTIVA 2



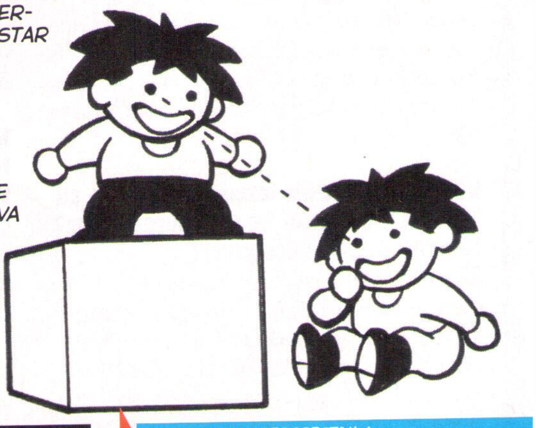
QUANDO POSICIONAMOS A LINHA DE HORIZONTE (LH) PARA A CONSTRUÇÃO DE UM CENÁRIO OU OBJETO, DEVEMOS LEVAR SEMPRE EM CONSIDERAÇÃO O PONTO DE VISTA PELO QUAL A CENA SERÁ MAIS BEM RETRATADA.



QUANDO A LINHA DE HORIZONTE É ELEVADA, DÁ-SE AO LEITOR A SENSAÇÃO DE ESTAR OLHANDO PARA BAIXO PARA OBSERVAR A CENA.



QUANDO A LINHA DO HORIZONTE É POSICIONADA EMBAIXO, O OBSERVADOR TEM A SENSAÇÃO DE ESTAR OLHANDO PARA CIMA.



A ESCOLHA DO ÂNGULO DA CENA É UMA DAS TAREFAS DO MANGAKÁ. ESTUDE O SEU MANGÁ PREFERIDO, OBSERVE QUANDO FOI UTILIZADA UMA PERSPECTIVA BAIXA OU ELEVADA, E CORRA PARA A PRANCHETA PARA PRATICAR!

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

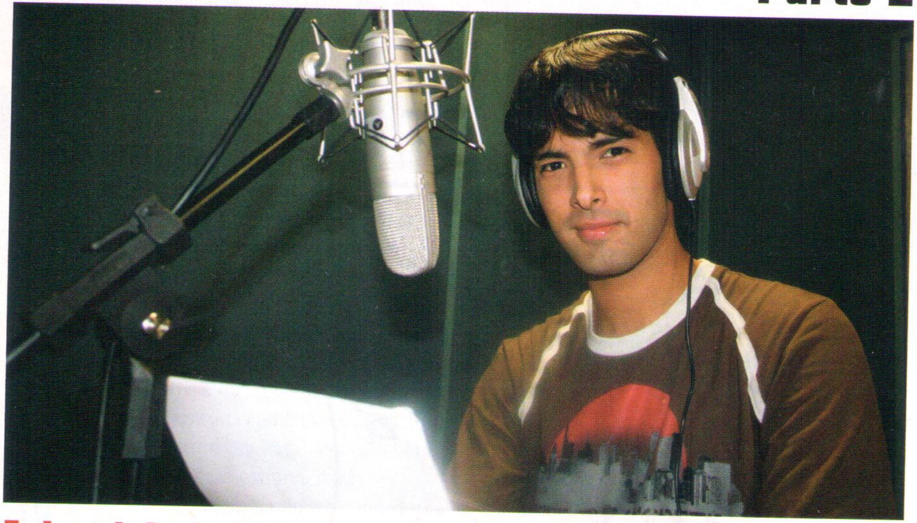
<<Lição Anterior: PERSPECTIVA 1
>>Próxima Lição: PERSPECTIVA 2

Naruto e Bleach!

O mesmo sucesso, o mesmo estúdio, a mesma diretora

Parte 2

Por David Denis Lobão



Entrevista inédita e exclusiva com Robson Kumode, o Sasuke Uchiha ("Naruto") e o Kon ("Bleach").

Neo Tokyo - Como você se tornou dublador? Quais personagens você mais gostou de dublar?

Robson Kumode - Primeiramente, obrigado pelo convite. É sempre bom estar mais perto dos fãs e curiosos da dublagem. Nós, dubladores, às vezes não temos dimensão do alcance de nosso trabalho, e por sua vez o público tem uma curiosidade enorme sobre ele. Eu sou ator desde 1997, tinha 12 anos quando comecei, e já fiz muito teatro. Eu morava em Campinas e sempre tive curiosidade pelo mundo da dublagem. Em 2005, eu me mudei para São Paulo e então fui matar essa minha curiosidade. Acabei me apaixonando. Fiz um curso de dublagem, depois fui atrás dos estúdios e logo começaram a surgir as oportunidades. É difícil falar sobre um personagem que mais gostei de dublar. Todos têm suas particularidades e alguma coisa em especial. Mas os que mais me marcaram foram o Lance da série "Os Mistérios do Oráculo", que foi meu primeiro personagem protagonista, e é claro o Sasuke (de "Naruto").

NT - Seu papel mais famoso é o Sasuke em "Naruto", como foi fazer o personagem? Ocorreram testes pro papel?

RK - Foi muito legal. Na época, eu estava começando a dublar ainda, tinha poucos meses na profissão. Teve muitos testes, cheguei a fazer o teste para o Sasuke umas quatro vezes até aprovarem, e estava concorrendo com muita gente mais experiente. Quando soube que ia fazê-lo, a informação já tinha vazado na internet e tinha um monte de gente no meu Orkut me dando dicas do personagem, falando o quanto ele era querido e mostrando preocupação com o trabalho de dublagem dele. Fiquei apavorado em não corresponder às expectativas do pessoal.

NT - Como foi fazer o Nakamura em "Hungry Heart"? Você fez muitos trabalhos pro Animax? O que acha do canal?

RK - Quando comecei a dublar, havia muitos animês para serem dublados, por causa da abertura do canal Animax. Fiz muitos animês nessa época. Fiz o Ruf de "Ghenma Wars", o Tommy de "Beast Fighter", o Nakamura em "Hungry Heart", o Moses de "Blood +", o Dietrich de "Trinity Blood" e muitos outros. O Nakamura foi um dos primeiros e foi muito legal. Na época, eu morria de vontade de dublar animês. Acho a iniciativa do Animax excelente, pois existe um público muito grande para animês.

NT – Recentemente, você fez o Orfeu de Lira em "Cavaleiros do Zodíaco, a saga de Hades - Inferno". Já conhecia o animê? Você gostou do personagem?

RK – "Cavaleiros do Zodíaco" marcou a minha infância. Quando fui dublar foi meio nostálgico. Era estranho falar com o Seiya, e participar da série que foi tão marcante para mim. Gosto muito do personagem, pena que ele morre tão rápido (risos).

NT - Soube que você pegou o papel por indicação dos fãs, é verdade? Como é seu contato com eles?

RK - Sim. Os fãs pediram para que eu o dublasse, e o estúdio me chamou para testes. Foi muito legal esse movimento, e mostra que os estúdios estão preocupados com o que os fãs querem. A verdade é que fazemos nosso trabalho para eles. Tenho um contato legal com os fãs. Sempre respondo as perguntas que me fazem pela internet, e os eventos nos aproximam mais.

NT - Você vai a eventos de animê? O que mais gosta neles?

RK - Sempre que posso, quando me convidam, eu vou. Gosto muito da criatividade das atrações, e principalmente do concurso cosplay.

NT - Como foi fazer o Kon em "Bleach"? Ele é um dos personagens mais queridos da série, isto aumenta a responsabilidade?

RK - Adoro dublar o Kon. Ele me deu a oportunidade de mostrar um lado mais caricato do meu trabalho. Sempre é uma responsabilidade dublar qualquer personagem. Eu sempre penso "alguém vai assistir e gosta ou vai gostar do personagem".

NT – Recentemente, você participou do sucesso "Camp Rock". Sabia do sucesso do filme antes de dublá-lo?

RK - Sabia um pouco, sim. Antes de dublar, a coordenadora da Álamo, onde foi dublado o "Camp Rock", me disse que os Jonas Brothers seriam o novo sucesso da Disney. Comecei a dublar o Nick Jonas em alguns vídeos que falavam como eles eram e me disseram que eu o dublaria em tudo que ele aparecesse, e que lançariam filmes e série com eles.

NT – Depois, você ouviu um pouco de Jonas Brothers? Você se considera um galã como eles, afinal tem muitas fãs de animê loucas por você.

RK – Ouvi, sim. Aliás, gostei de várias músicas deles. Eu não me considero um galã, aliás, acho que nem sei ser um (risos). Mas acho legal o carinho das fãs, fico muito feliz!

NT - Atualmente o que você está fazendo? Quais seus planos pro futuro?

RK - Estou dublando uma novela chamada "Sonhos e Caramelos" e a terceira temporada da série "Galera do Surf", entre outras coisas. Fora a dublagem, tenho dirigido alguns curtas-metragens independentes e estudado audiovisual. Adoro tudo o que faço, e por isso faço com muita vontade. Pro futuro, quero continuar assim, fazendo o que gosto. Dizem que quem ama o que faz nunca trabalha. A verdade é que trabalhamos com mais prazer e por isso podemos fazer melhor. Quero fazer sempre o melhor que puder, melhorando cada vez mais. Eu agradeço mais uma vez a oportunidade e o carinho e a atenção de todos os fãs de dublagem. Obrigado.

CARD CAPTOR SAKURA

Tobira wo Akete
Abra a Porta

** daijoubu daijoubu daijoubu*
kiseki datte okoseru
Here we go ikou yo ikou yo
ikou yo tsubasa hiroge
kitto nani ka ga nani ka ga
doko ka de deaeru hi o
matteru
do! do! do! dreaming!
dreaming! soshite
tobira ga
hiraku yo...

IZA tonaru to nani
mo ienai shaberitai
no ni koe mo kiki takute
kokoro ga ne awateteru
aoi sora ni hikouki kumo
tsunaida te ni waite
kuru power
doko datte yuke sou
da yo kaze ni
notte...

**repetir*

nandemo nai koishi de sae
fushigi da yo ne houseki ni
kawaru
isshoni ne miteru dake de...
minna hikaru

Top secret daisuki na daisuki na
daisuki na
shunkan ga fuete yuku
tottemo chiisana chiisana chiisana tane ni natte
kitto kokoro no doko ka de ookina hana ga saki hajimeteru
Do! do! do! dreaming!
dreaming! soshite sekai
ha hiraku

Daijoubu daijoubu daijoubu
Kiseki datte okoseru
Here we go ikou yo
ikou yo ikou yo tsubasa
hiroge
Kitto nani ka ga nani
ka ga doko ka de deaeru hi o
matteru
Do! do! do! dreaming!
dreaming!
soshite tobira ga hiraku yo...

*Está tudo bem. Está tudo bem. Está
tudo bem.
Milagres podem acontecer.
Aqui vamos nós, aqui vamos nós! Aqui
vamos nós!
Abra suas asas
Tenho certeza de alguma coisa, que
está fora, em algum lugar só esperando que a encontremos
Faça! Faça! Faça! Sonhe! Sonhe!
E então, a aporta se abrirá....

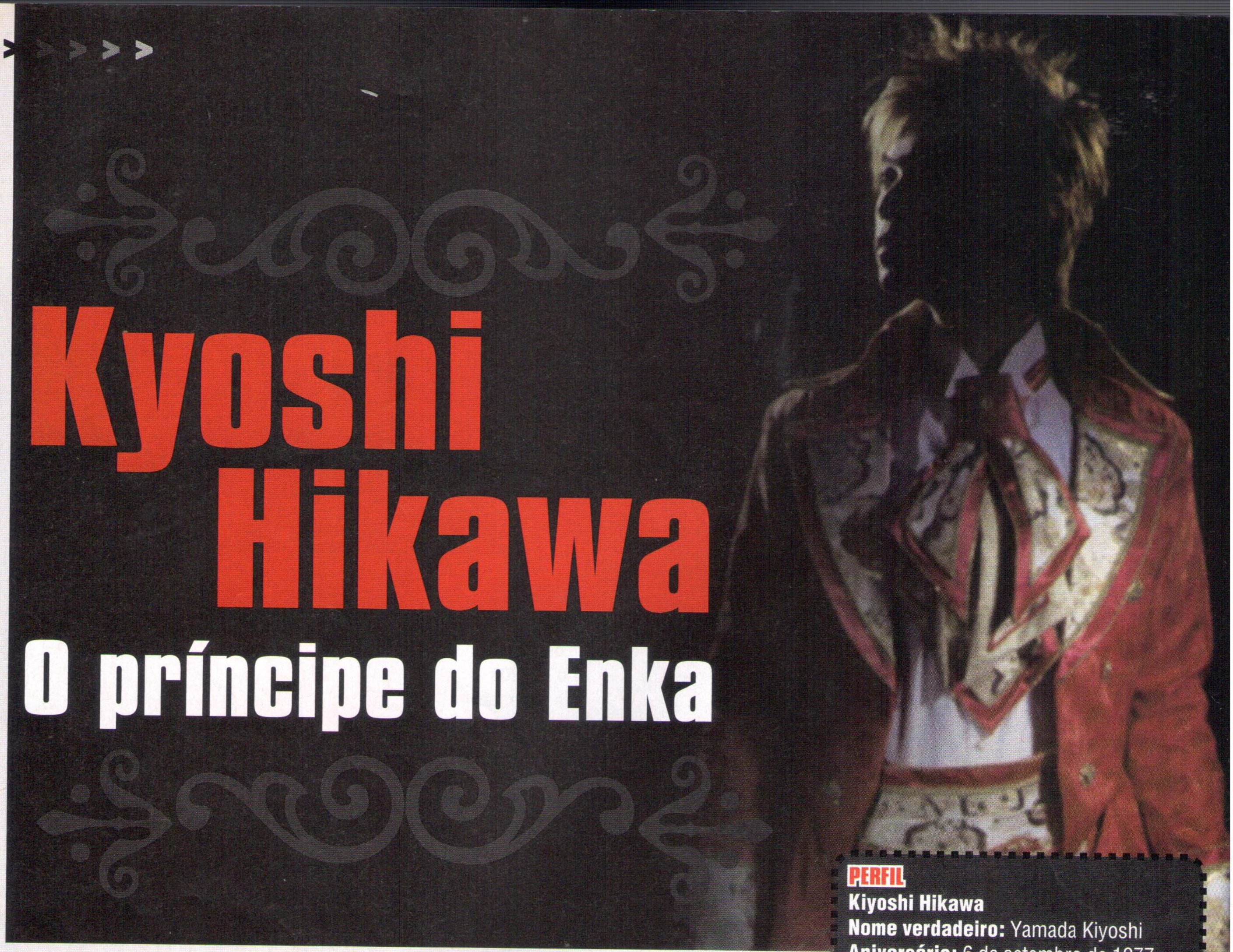
Quando estou com problemas, eu não
digo nada,
E mesmo pensando que quero falar
com você
Meu coração está confuso
Trilhas de vapor no céu azul...
Sinto o poder crescer quando sinto
sua mão
Eu me sinto como se pudesse ir a
qualquer lugar,
Passeando no vento....

*repetir

Não é maravilhosamente estranho,
como insignificantes problemas podem
mudar para gemas?
Quando estamos juntos, só olhando....
Faz tudo brilhar

O número de momentos secretos que
eu simplesmente amo, amo, amo
Estão crescendo e crescendo,
Se tornando muito pequenas, pequenas, pequenas sementes.
Eu só sei que em algum lugar em meu
coração, elas estão florescendo como
belas flores.
Faça! Faça! Faça! Sonhe! Sonhe!
E então o mundo vai se abrir....

Está tudo bem. Está tudo bem. Está
tudo bem.
Milagres podem acontecer.
Aqui vamos nós, aqui vamos nós! Aqui
vamos nós!
Abra suas asas
Eu tenho certeza de alguma coisa, que
está fora, em algum lugar só esperando que a encontremos
Faça! Faça! Faça! Sonhe! Sonhe!
E então, a aporta se abrirá...



Kyoshi Hikawa

O príncipe do Enka

Por Guiliano Peccilli - Colaboração: Caroline de Araujo Pereira

Muitas pessoas olham feio para a música enka, por ser uma música tradicional e que por muito tempo ficou conhecida como música para gente mais velha. No entanto, ao colocar esse rótulo, estávamos errados, pois a música enka voltou a ser popular entre os jovens japoneses, graças a duas pessoas, Kyoshi Hikawa e o americano Jero.

Para quem não sabe, enka é tipo de música tradicional japonesa, criada entre a Era Meiji e a Era Taisho. Enka é uma forma lírica de canção que significa literalmente "canção interpretada", pois junta os kanjis de atuação aos da canção.

Inicialmente, a música era usada com cunho político, principalmente para desacordos, mas hoje, ela é uma combinação do Oriente com Ocidente, em que se conta lamúrias de amor.

No Brasil, o símbolo da música enka com certeza é a cantora Hibari Misora. Até hoje, considerada uma das melhores cantoras do gênero, faleceu ainda jovem em 1987, sendo um dos símbolos do fim da Era Showa, junto com a morte de Osamu Tezuka, em 1989. A cantora veio ao Brasil fazer shows para a colônia japonesa e com certeza foi um momento inesquecível para essas pessoas.

O enka entrou em crise nos anos 1980 para os 1990 com o surgimento de gêneros como JPOP e o JROCK, que caíram no gosto dos jovens, fazendo as vendas de enka despencarem vertiginosamente. O público de música Enka, pequeno, mas fiel, manteve vivo o estilo em programas como NHK Kouhaku Uta-Gassen.

Antes da fama

No colégio, Hikawa fazia parte do clube de artes de espetáculo, e por lá treinou para ser um grande cantor. É bastante incomum um jovem se tornar cantor de enka, como já mencionamos anteriormente; o gênero tornou-se segmentado, por isso, seu público prefere pessoas mais velhas.

Hikawa também visitava muitos asilos e, em consequência disso, começou a cantar enka, para os pacientes dos asilos que visitava. Percebendo que a música dele era boa o suficiente para os pacientes, Hikawa achou que poderia se tornar um cantor profissional.

Em 1995, o cantor se formou no colegial e se mudou para Tóquio, se tornando aprendiz de Hideo Mizumori. Durante 3 anos, Hikawa aprimorou sua voz, sob os cuidados do Mizumori.

O debut

Em 2 de fevereiro de 2000, Hikawa lançou seu primeiro single, chamado 'Hakone Hachiri no Hanjirou', ficando em décimo primeiro no ranking da Oricon naquele mês.

PERFIL

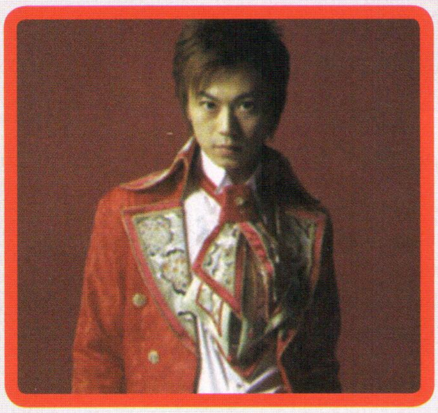
Kiyoshi Hikawa
Nome verdadeiro: Yamada Kiyoshi
Aniversário: 6 de setembro de 1977
Lugar de nascimento: Fukuoka
Altura: 1.77 m
Peso: 62 kg
Tipo sanguíneo: A
Esporte favorito: Tênis
Especialidades: Cozinhar
Assuntos favoritos: Design de interiores, Artes plásticas e Ciência

Hikawa teve uma excelente estréia pela Columbia Music Entertainment e provou que música enka ainda pode ser apreciada pelos jovens. O mais impressionante é que, em toda sua carreira, seus discos estão sempre entre os 15 mais vendidos do Japão, sendo que seus últimos se revezaram entre o 1º e 2º lugares.

O cantor mudou a leitura do seu nome, escrito em kanji e hiragana, e passou a adotar também o nome KIYOSHI, tudo maiúsculo e em romanji. Independente disso, ele continuou a adotar paralelamente seu nome artístico antigo, Kyoshi Hikawa.

KIYOSHI em Ultraman Mebius & Ultra Brothers

Em 2006, foram comemorados 40 anos da franquia Ultraman, para isso foi realizado o encontro histórico de 4 Ultras clássicos, com o Ultra atual, Mebius.



Reunindo Ultraman, Ultraseven, Ultraman Jack e Ultraman Ace e seus respectivos atores originais, o filme foi o terceiro mais visto do cinema japonês naquele ano.

A trama era que 20 anos atrás os quatro ultras defenderam a Terra contra um monstro chamado Yalpool. Selado na Terra, 20 anos se passaram e agora o monstro irá voltar à vida, e Ultraman Mebius precisará de ajuda pra defender uma ameaça do passado.

Hikawa cantou duas músicas nesse filme, uma usada durante o filme, chamada 'believe~Akiramenaide' e a música de encerramento, chamada 'Mirai'.

O filme foi exibido em setembro no Brasil, pelo canal Cinemax, ma não tem previsão para lançamento em DVD.

KIYUOSHI no Japanorama

Quem curte documentários já deve ter esbarrado na série Japanorama, de 18 episódios, criada por Jonathan Ross e produzida pelo canal britânico BBC.

O programa teve feitos incríveis, como ter entrevistado Mamoru Oshii, Hideaki Anno, Takeshi Kitano, Hideo Nakata, Hard Gay, Maeda Ken, Kazuo Koike e ninguém menos que próprio Hayao Miyazaki. Falando sobre mangás, filmes, tokusatsu, doramas, jmusic, Japanorama é um documentário que fala da cultura atual japonesa para os britânicos e seu último programa foi exibido em 2007.

A música de abertura do documentário logicamente é de Hikawa, que foi justamente a 'Kiyoshi no Zundoko Bushi'.

A Fama

Você realmente percebe que se tornou um ícone quando é parodiado, e aí entra o animê Honey and Clover. No episódio 12, o personagem Morita faz uma paródia da música 'Kiyoshi no Zundoko Bushi', de Hikawa.

Genkai Funauta

O single lançado em fevereiro deste ano, o décimo quarto de sua carreira, vendeu na primeira semana 60.047 cópias, dando o segundo lugar na Oricon na sua semana de estréia.

Em maio, o cantor lançou seu oitavo álbum e o batizou com o mesmo nome do single, chamando-o Enka Meikyoku Collection 8 - Genkai Funauta. Coincidência ou não, o álbum repetiu o feito do single, ficando em segundo lugar na Oricon, com 38.973 cópias na sua primeira semana de vendas.

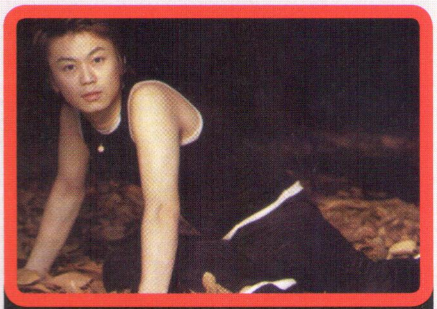
O príncipe do enka

O apelido "príncipe do enka" veio com seu sucesso em vendagens, agradando tanto jovens quanto os mais velhos. Agora, o motivo de ser "príncipe" vem justamente por ser jovem. Aos 31 anos, o cantor é considerado jovem para o gênero, assim sendo apelidado de "príncipe".

Em 2002, o cantor ganhou o prêmio de melhor música do ano no THE JAPAN GOLD DISK AWARD, com a canção "Ooi Otkake Otojiro" e melhor álbum do ano, com Enka Meikyoku Collection Ooi Okkake Otojiroo ~Seishunhen~.

O mais recente lançamento de Kyoshi foi em 1º de outubro, com o décimo quinto single, "Aisho no Mizumi", que com certeza estará entre os mais vendidos.

> "Você realmente percebe que se tornou um ícone quando é parodiado, e aí entra o animê Honey and Clover."



Discografia

Singles

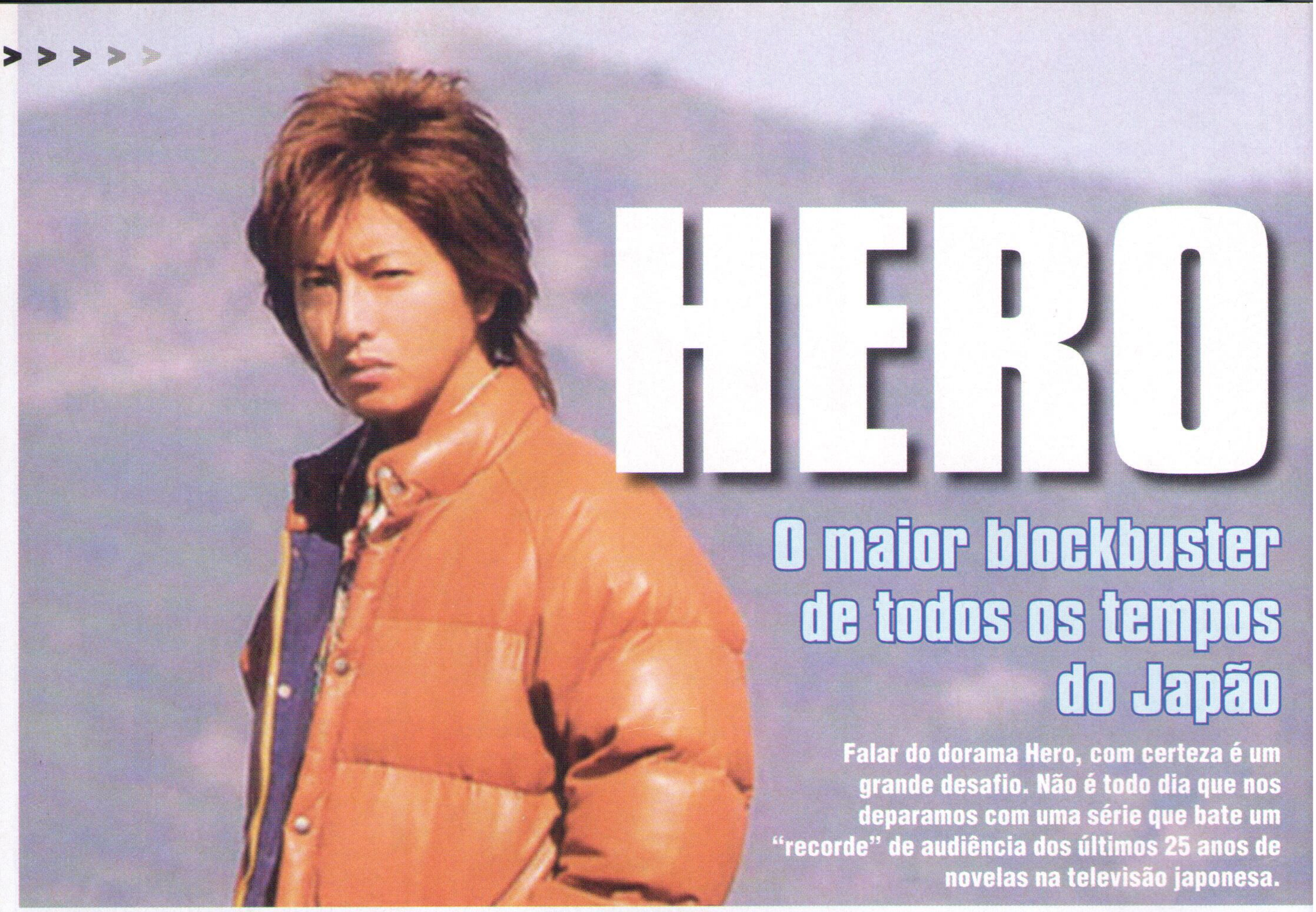
1. Hakone Hachiri no Hanjirō
2. Ōi Okkake Otojirō ~Seishunhen~
3. Kiyoshi Kono Yoru
4. Kiyoshi no Zundoko Bushi
5. Hoshizora no Akiko
6. Hakkun no Shiro
7. Kiyoshi no Dodonpa
8. Banba no Chūtarō
9. Hatsukoi Ressha
10. Omokoge no Miyako
11. Ikken
12. Abayo
13. Kiyoshi no Sōran Bushi
14. Genkai Funauta
15. Aisho no Mizumi

Mini albums

1. Matatabi Enka Meikyokusen
2. Matatabi Enka Meikyokusen II / Hakone Hachiri no Hanjirō
3. Ōi Okkake Otojirō

Full albums

1. Enka Meikyoku Collection Ōi Okkake Otojirō ~Seishunhen~
2. Jikiden Original Karaoke
3. Enka Meikyoku Collection 2 ~Kiyoshi no Zundoko Bushi~
4. Ginga ~Hoshizora no Akiko~
5. Enka Meikyoku Collection 3 ~Hakkun no Shiro~
6. Otokogi
7. Enka Meikyoku Collection 4 Banba no Chūtarō
8. Enka Meikyoku Collection 5 Hatsukoi Ressha
9. Enka Jūniban Shōbu! ~Omokoge no Miyako~
10. Enka Meikyoku Collection 6 ~Ikken~
11. Enka Meikyoku Collection 7 ~Abayo, Kiyoshi no Sōran Bushi~



HERO

O maior blockbuster de todos os tempos do Japão

Falar do dorama Hero, com certeza é um grande desafio. Não é todo dia que nos deparamos com uma série que bate um "recorde" de audiência dos últimos 25 anos de novelas na televisão japonesa.

Por Guiliano Peccilli

Assistir a Hero, mesmo sendo de 2001, dá a sensação de ser uma série antiga americana, por sua música-tema ser tão característica daquela época de ouro. Os personagens andando em cena, com grandes kanjis aparecendo na tela, apresentando os atores, parece com a de séries americanas, como Dallas, criada em 1978 e que cativou o Brasil nos anos 1980, na Rede Globo.

Repleto de participações especiais, a novela bateu o recorde quando a cantora Utada Hikaru fez uma participação especial como garçonete numa cena servindo o ator e também cantor Takuya Kimura.

Não preciso lembrar que um dos motivos da alta audiência se deve especialmente ao "casal" Takuya Kimura e Matsu Takako. Depois do amor platônico em Long Vacation e do casal "Gata e Rato" em Love Generation, o casal estava de volta às telas, após quatro longos anos.

Hero: Entrando no universo dos promotores públicos

Antes de entrar nesse universo, devemos deixar claro o que um promotor da justiça faz. Sendo membro do Ministério Público, o promotor é quem irá fiscalizar se a lei está sendo cumprida.

A figura do promotor é aquele que irá promover a justiça, para isso, utilizará de recursos como encaminhar denúncias e delitos da área criminal. O papel do promotor é ser a defesa do Estado, não interferindo e nem prejudicando a obtenção de provas, para que seja feita efetivação da justiça. Na série Hero, muitas dessas funções são demonstradas um pouco exaltadas, pelo jeito abordado na série. O personagem Kuryu Kohei realiza investigações, dando mais a impressão que o promotor atua como detetive nas investigações, antes de decidir se denuncia ou não o acusado.

A chegada de um novo promotor

Um dos casos mais importantes da atualidade teve seu vazamento de informações, chamando a atenção de vários jornalistas, que se posicionam na frente do escritório em Tóquio, causando preocupação desde a cúpula, a todos os promotores ali presentes.

Eles nem percebem, mas hoje chega um novo promotor, transferido do interior. Chamado Kuryu Kohei, esse promotor é diferente de todos que já se viu. Trocando os tradicionais ternos por calça jeans, camiseta e uma jaqueta marrom, Kuryu não tem uma formação acadêmica de faculdade, pois obteve sua licença de promotor ao apenas fazer a prova e conseguindo aprovação pelo próprio esforço.

Kuryu chega ao escritório e percebe que estão todos trabalhando, e tenta ver televisão, mas está quebrada e tenta consertá-la. Quando conserta, todos os promotores assistem a TV e acham que o Kuryu é um técnico, por causa de seus trajes.

Amamiya Maiko que havia pedido transferência para ser auxiliar do novo promotor, logo entra na sala do chefe, Ushimaru Yutaka, lamentando profundamente por sua escolha. O chefe apenas diz que não é fácil ficar mudando de cargo assim, que a cúpula não é tão maleável.

Voltando para a sala, ela vê Kuryu fazendo exercícios físicos em aparelhos que se compra através de anúncios da televisão, e descobre que ele é viciado nessas coisas. Espalhados por toda sala estão aparelhos "milagrosos" de emagrecer, e tantos outros aparelhos que são vendidos também da mesma forma.

O ladrão de calcinhas

O primeiro caso de Kuryu é sobre um ladrão de calcinhas que foi preso, mas que nega piamente ter cometido tal crime. Amamiya fica surpresa que Kuryu investigue um caso tão "bobo" desse tipo, indo à casa do sujeito, vendo uma coleção de animês hentais que ele grava que foi no mesmo horário do suposto crime. Num interrogatório com o suposto culpado, ele revela que tem o estranho costume de comprar calcinhas usadas de uma loja em Tóquio. Kuryu se revela interessado pela loja, causando a fúria de Amamiya.

Para conferir se as calcinhas são de suas respectivas donas, ele chama as vítimas para prestar depoimento, fazendo Amamiya perder a paciência sobre um testemunho de qual calcinha cada mulher ali presente usa. Todas elas negam que as calcinhas sejam delas, reforçando a idéia de que o acusado estava certo.

Conferindo os animês no dia do crime,

"Para quem gosta de livros de suspense da escritora Agatha Christie e do detetive belga Hercule Poirot, essa série é uma excelente pedida."

Kuryu percebeu que a fita não foi programada pra gravar, que o próprio acusado teria gravado manualmente.

Por fim, utilizando uma das bugigangas compradas por telefone, Takuya instala uma delas nos varais de roupas das garotas um alarme, que dispara quando a roupa for arrancada. Assim, o verdadeiro ladrão de calcinhas é preso, fazendo Amamiya aprender que todo caso é um caso, sem mais nem menos.

Amamiya encrencada

Um dia, encontrando Kuryu e uns amigos no bar onde eles costumam jantar, Amamiya fica pensando no dilema de ser sempre certinha e acaba aceitando o convite de um dos amigos do Kuryu, indo para uma boate próxima que é na verdade um cassino ilegal.

Amamiya chega bem na hora em que a polícia dá um flagrante, causando uma vergonha pública pro escritório. Kuryu vai à polícia para ajudar a soltar Amamiya, que fica desesperada por ter percebido que algo que estava em sua bolsa havia sumido.

Causando indagações da polícia e do escritório, chegam a suspeitar que a tímida e discreta Amamiya esteja envolvida com drogas. Por fim, ela força Kuryu a investigar a antiga boate, ele encontra pistas sobre o caso, mas nada sobre o que ela tinha em sua bolsa e que sumiu misteriosamente.

Ironicamente, Kuryu revela, no final, que o que desapareceu sempre esteve com ele — era um pingente do amor, que faz a pessoa portadora encontrar o parceiro ideal.

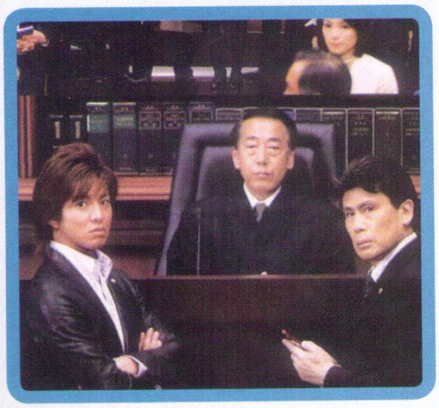
Outros casos

Dos onze capítulos, citamos apenas dois, mas há outros melhores, por exemplo: a rival de Amamiya, uma advogada que namorou Kuryu, vai ser rival dele no júri, achando que Amamiya é a namorada atual.

Temos um dos casos finais, que é sobre um crime político, em que o dinheiro é usado ilegalmente em campanha eleitoral.

Esses são alguns casos que a novela traz, sempre fazendo Kuryu e os outros promotores investigarem para tentar solucionar os mistérios. Para quem gosta de livros de suspense da escritora Agatha Christie e do detetive belga Hercule Poirot, essa série é uma excelente pedida.

Logicamente, por Kuryu ser tão polêmico em seus casos, sempre batendo o pé, não ligando se a pessoa é uma celebridade, ou alguém poderoso, vai resultar em problemas para a cúpula, chegando ao auge da série, que é o promotor provar que está certo e que o sistema se adaptou a dar tratamento diferenciado às pessoas. Agora, pra provar isso, Kuryu terá que pagar o preço.



Hero Especial *Spoiler* - Dados sobre o fim da série

Cinco anos se passaram desde o fim da série Hero. Kuryu foi transferido pra Sapporo, aonde trabalhou esses cinco anos, longe do escritório Jôsei em Tóquio. Agora, está na hora de se transferir de novo, e ele se muda para a cidade litorânea de Nijigaura.

Uma cidade sem crimes, e extremamente nacionalista, que valoriza tudo que se fabrica por lá, gerando uma das economias mais impressionantes da região. Essa tranquilidade se deve a apenas um homem, Takita Akihiko, que controla diversas empresas na cidade, desde hotéis, construtoras e carros, fazendo a população ser totalmente grata a ele.

O que acontece quando esse mesmo homem comete um crime? E se ele se apresenta dizendo que é culpado? Sobrou pro novo promotor, Kuryu Kohei, a missão de enfrentar a população e ir atrás das provas desse crime que abalou a cidade.

Para quem estava com saudades de Hero, decepciona, porque todos os personagens da série original só fazem participação especial, sendo o centro dos holofotes o personagem Kuryu Kohei. Logicamente, o especial tem pontos positivos, como manter a mesma atmosfera da série original, isso graças ao elenco de apoio que consegue manter a mesma temática da série original.

No futuro, falaremos do filme de 2007 que desbancou na estréia o animê Evangelion nos cinemas japoneses e se tornou o maior blockbuster da TV nos cinemas japoneses.

Fotos: Cato Kusanagi e Arquivo Pessoal

Cosplayers brasileiros invadem o México

Por David Denis Lobão

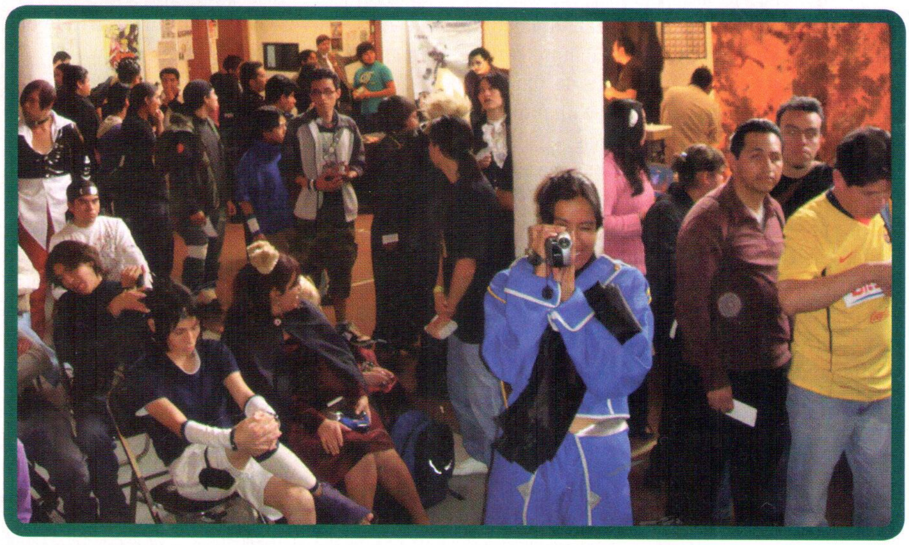
A cada dia que passa, mais e mais cosplayers brasileiros seguem para o exterior para mostrar o talento dos praticantes de cosplay do Brasil. Nossos representantes em outros países transmitem nossa cultura, nossa alegria e um pouco do nosso conhecimento sobre o tema.

A Yamato Comunicações e Eventos (empresa que organiza os eventos Anime Dreams e Anime Friends) é a empresa que mais levou cosplayers para o exterior em 2008.

Andressa Miyazaki, mais conhecida como Lilithy, ganhou uma viagem para o Chile, no evento Anime Festival, para se apresentar como a grande vencedora do Yamato Cosplay Cup Internacional 2007 e mostrar para os chilenos o que fez dela a grande campeã da categoria livre da competição.

Já os paulistanos Lucyana Reimão e Gabriel Braz (Hyoga de Toalha) foram enviados para a Argentina, para realizarem apresentações especiais para nossos "hermanos". O motivo da viagem foi que Lucyana foi a grande campeã do Circuito Cosplay 2008 e Gabriel o vencedor do Yamato Cosplay Cup Brasil 2008.

As viagens internacionais continuaram com Ariana e Bruna, a dupla vencedora da etapa brasileira do CLC, Concurso Latino-Americano de Cosplay indo para a Venezuela representar o nosso país na grande final da competição. E Lucyana Reimão e Mônica Somenzari, as vice-campeãs brasileiras do CLC, ganharam de prêmio a chance de se apresentar em um evento no Paraguai, para demonstrar um pouco da nossa cultura e talento para os irmãos paraguaios.

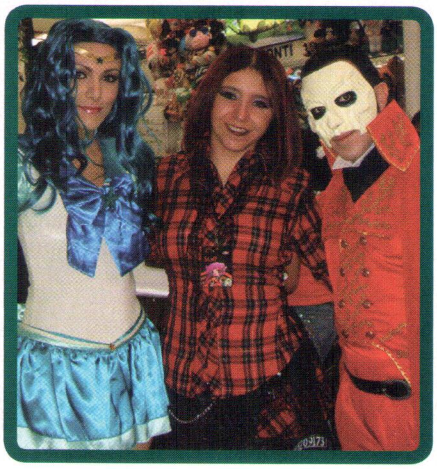


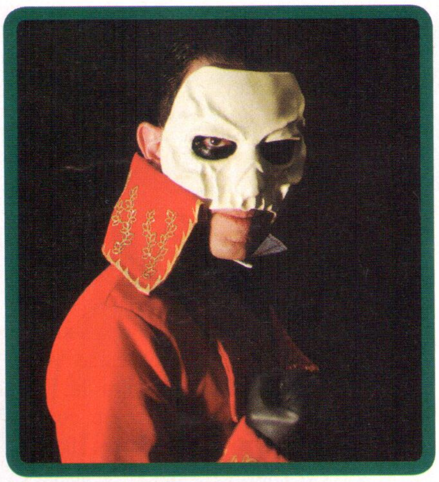
Rumo ao México

Nem só vencedores de grandes concursos de cosplay nacionais temos de brasileiros em eventos no exterior. Uma prova disto é que o casal Marcelo Fernandes (Vingaard) e Thaís Jussim (Yuki) viajou recentemente ao México a convite da organização da convenção TNT, uma das maiores do país. A dupla fez um diário de sua viagem com exclusividade para nossa publicação. Confira!

Um começo de viagem inesquecível

Nos dias 16, 17, 18 e 19 de outubro de 2008 aconteceu o 16º TNT, evento de cultura pop japonesa, realizado na Cidade do México. Nessa edição do evento, participamos como





convidados internacionais de cosplay. Além de nossa participação, pudemos conhecer muitos pontos turísticos e um pouco mais da cultura do México, durante os 12 dias que passamos neste belo país.

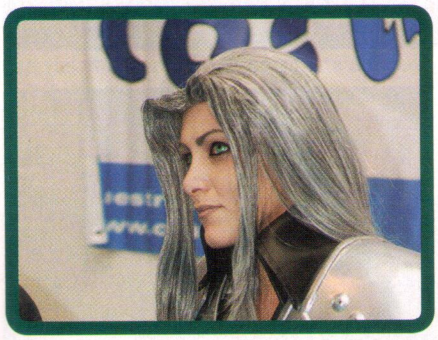
Depois de 15 horas de viagem, chegamos ao aeroporto da Cidade do México, carregando conosco uma grande quantidade de bagagens contendo os dez cosplays que levamos. Fomos recebidos pelos integrantes da organização do evento, Mario e Paula "Marmota" que são os responsáveis pelos convidados internacionais de cosplay do TNT e que ficamos muito felizes em poder rever, pois já os conhecíamos há algum tempo. Eles nos levaram diretamente para o hotel que ficava no Centro Histórico da cidade, um local cheio de prédios que datam da época da colonização espanhola, construídos com uma arquitetura belíssima.

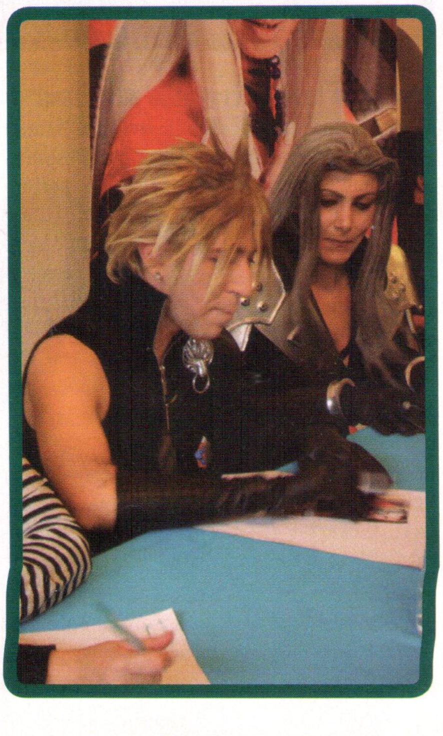
Nos dois dias seguintes, visitamos locais famosos, como o Zócalo, a Catedral e o Templo Mayor, sítio arqueológico localizado bem no centro da cidade, que foi encontrado por acaso durante uma escavação para a construção do metrô. Conhecemos também Teothiuacan, outra zona arqueológica que é famosa pelas suas pirâmides e pelas ruínas da civilização asteca, um local verdadeiramente impressionante. Subimos até o topo da altíssima Pirâmide do Sol, de onde tínhamos uma privilegiada visão panorâmica das ruínas e da Pirâmide da Lua.

Experimentamos a culinária mexicana e tivemos a oportunidade de conhecer o famoso chili, tempero presente em praticamente todos os pratos e até em algumas bebidas. Tacos, burritos, tortas, enchilladas... Gostamos bastante de tudo que experimentamos, sem nos deixar intimidar pelo sabor fortemente apimentado!

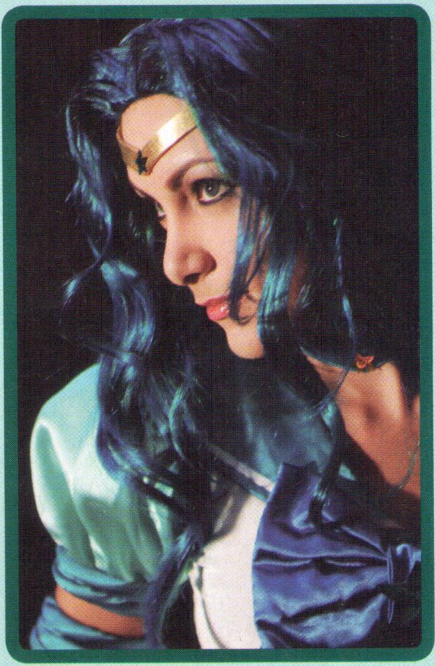
A coletiva de imprensa

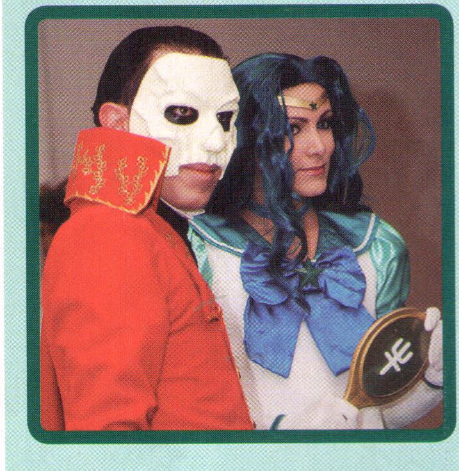
Três dias antes do evento, participamos de uma coletiva de imprensa, realizada no centro de convenções do hotel, e que contou também com a presença dos músicos do JAM Project, que se apresentaram durante todos os dias do TNT.





> "Gostamos bastante de tudo que experimentamos, sem nos deixar intimidar pelo sabor fortemente apimentado!"





Faltando ainda dois dias para o início do evento, continuamos nosso tour pela Cidade do México, sempre acompanhados pelos nossos amigos e guias Mario e Paula, que sempre tinham ótimas histórias e informações sobre todos os pontos turísticos que visitamos, mostrando que as pessoas no México conhecem bem e se orgulham de suas raízes e história. Conhecemos o Castelo de Chapultepec, palco de uma famosa batalha entre Estados Unidos e México, o Museu de Antropologia e História e a famosa Basílica de Guadalupe, um complexo composto por diversas igrejas construídas em diferentes épocas.

Por David Denis Lobão

Havia pessoas de variadas idades, além disso, as máscaras usadas pelos lutadores são um atrativo à parte, cada uma com um design exclusivo.

Começa o evento

No primeiro dia de evento, saímos do hotel já vestidos com nosso cosplay e chegamos ao local por volta de 13 horas. Usamos os cosplays de Eternal Sailor Netuno, de Sailor Moon, e do Fantasma da Ópera, e fomos juízes do concurso temático de cosplay, que nessa edição teve como tema o crossplay. O evento estava bem cheio para um primeiro dia, e pudemos encontrar várias pessoas que conhecíamos apenas pela internet.

Durante os quatro dias de realização do evento, participávamos de sessões de autógrafos, sempre no começo da tarde, e também de fotos e entrevistas para mídias especializadas durante o decorrer do dia. O concurso de cosplays ocorria sempre no final da tarde.

As atividades relacionadas ao cosplay no TNT aconteciam em um espaço dedicado somente aos cosplayers, o "Salón del Cosplay", que contava com um palco, camarim para os convidados e vários estandes, alguns com miniestúdios fotográficos de revistas e sites especializados em cosplay. Apenas no primeiro dia, o concurso de cosplays foi realizado neste espaço. Nos demais dias o concurso foi feito no palco principal após os shows do JAM Project.

No dia seguinte, usamos os cosplays de Clare, de Claymore, e do Conde de Monte Cristo, de Gankutsuou, e também julgamos o concurso de cosplays que nesse dia era somente para grupos. Diferente dos eventos brasileiros, no TNT as categorias do concurso de cosplays (grupo, individual masculino e individual feminino) ocorrem cada uma em um dia diferente e cada uma destas categorias tem diversos tipos de premiação, além dos três primeiros lugares e do prêmio de escolha do público, como por exemplo, "El favorito de Yuki", "El favorito de Vingaard", "TOP Cosplay" (cosplay mais impressionante), "Extravaganza" (apresentação mais original ou cômica), "Crazy cos" (cosplay mais simpático e/ou original na categoria masculina), "Kawaii Kospure" (cosplay mais kawaii na categoria feminina) e "El favorito de los concursantes" (escolha do favorito pelos próprios participantes do concurso).

Continua o evento em grande alto astral

Após o segundo dia do evento, fomos assistir a um espetáculo de luta livre, esporte que é muito popular no México. As performances dos lutadores eram surpreendentes, misturando à luta elementos performáticos. A participação do público na torcida lembra muito as torcidas de futebol dos estádios brasileiros. Havia pessoas de variadas idades, além disso, as máscaras usadas pelos lutadores são um atrativo à parte, cada uma com um design exclusivo. Trouxemos duas dessas máscaras de recordação.

No sábado, terceiro dia do evento, usamos nossos cosplays de Sephiroth e Cloud, ambos de Final Fantasy VII: Advent Children, dois dos cosplays mais aguardados pelo público. Como não conseguimos levar todas as nossas espadas, duas cosplayers mexicanas gentilmente nos emprestaram as suas espadas de Final Fantasy. Participamos de uma atividade que reuniu no palco vários cosplayers de personagens da série e depois julgamos a categoria masculina do concurso de cosplays. Neste dia do evento pudemos perceber um aumento significativo na quantidade de público, diferentemente dos dois primeiros dias que, apesar de cheios, não atingiram a lotação máxima do local.

O domingo, último dia do evento, começou com uma enorme fila que se estendia ao longo de diversos quarteirões. O evento mal havia começado e já estava completamente lotado, apesar do local onde o evento foi realizado, o Centro de Convenções de Tlatelolco, ser enorme. Neste dia usamos os cosplays de InuYasha e Sesshoumaru, nossos cosplays mais esperados pelo público. Participamos de uma conferência, onde todos puderam nos fazer perguntas e onde pudemos falar um pouco de nós e do cosplay no Brasil. Conhecemos o dublador Enzo Fortuni, a voz do personagem InuYasha no México, que participou de um animado bate-papo com o público e conosco. Em um dos momentos mais divertidos desse bate-papo, o público pediu que o dublador interpretasse ao vivo a voz do personagem InuYasha, sincronizando com os movimentos do Vingaard ao gritar "Colmillo de Acero!", o nome da espada Tessaiga no México. Recebemos também uma homenagem especial pela nossa trajetória no mundo cosplay, organizada por cosplayers da cidade de Monterrey que viajaram cerca de 10 horas, até a Cidade do México, apenas para nos ver.

Participamos também de outra atividade em grupo no palco, que dessa vez reuniu vários cosplayers de personagens de InuYasha. Ao final do show do JAM Project, o momento pelo qual mais esperávamos: abriríamos o último dia do concurso de cosplays com uma apresentação especial em espanhol, com algumas das vozes oficiais dos personagens de InuYasha no México. Usamos cinco personagens diferentes nessa apresentação. Além de Sesshoumaru e InuYasha, estiveram em cena Jaken, Naraku e Miyuga. A apresentação se encerrou sob os aplausos do animado público do TNT e também sob alguns gritos, vindos dos fãs de yaoi, pedindo um beijo entre os personagens principais! Logo depois, julgamos o concurso da categoria feminina. Após o concurso, nos despedimos de todos e recebemos presentes de outros cosplayers, fãs e amigos. O TNT 16 estava então chegando ao final. No Salón del Cosplay ainda ocorreu um disputado leilão de alguns dos banners com fotos nossas de cosplay que decoravam o local.

Ficamos bastante contentes com todo o carinho e consideração que recebemos de todos, satisfeitos por ter mostrado um pouco do que é o cosplay no Brasil e por ter conhecido bastante sobre o cosplay e os cosplayers mexicanos, em uma espécie de intercâmbio cultural.

O fim da viagem

Nos dois dias que restavam desta nossa fantástica viagem ao México, aproveitamos para conhecer, na companhia de Mario e de Paula, mais alguns belos locais da Cidade do México e também para comprar algumas lembranças.

Na manhã de quarta-feira, dia 22 de outubro, embarcamos de volta ao Brasil, passando antes pelo Panamá onde esperamos pelo vôo de conexão para o Brasil, aproveitando a oportunidade para conhecer alguns pontos turísticos do país como, por exemplo, a Eclusa de Miraflores no Canal do Panamá.

Essa viagem foi uma experiência incrível! Conhecemos ótimos cosplayers, fizemos novas amizades, reencontramos amigos inesquecíveis e tivemos a oportunidade de conhecer as belezas e a riqueza cultural deste país fantástico que é o México. Saludos! Yuki & Vingaard.

Quinze minutos de Morte

Parte 2

Renan Porto (Lancaster)

"Achei você."

A despeito de um ímpeto incontrolável de fugir, correr o mais longe que pudesse, aquela visão perturbadora de alguma forma me proibia de desviar o olhar.

Notei primeiramente que seu traje não era um vestido de noiva em si. Parecia uma combinação de vestido de noiva e roupa de palhaço. Era colorido, e as cores davam a impressão de se revezarem conforme a criatura andava. Cobria todo seu corpo, sendo que luvas brancas ocultavam as mãos e um longo véu se encarregava do rosto.

Quando se aproximou do ringue, percebi o quanto era alta. Atravessou as cordas de arame farpado antes que eu pudesse perceber como, e então estava ali, à minha frente, parecendo muitas vezes maior do que era. Seu aspecto causou-me uma sensação de ausência impossível de ser colocada em palavras.

"Ajoelhe-se." – a voz transcendental ressoou por trás do véu.

Continuei a olhá-la de pé – não conseguia me mover, ainda que tentasse. Então um peso descomunal incidiu sobre minhas pernas e caí de joelhos, conforme a ordem da criatura.

"Quem sou eu, você perguntou." – disse – "Meu nome não pode ser pronunciado. Não por um humano..."

Suas mãos levitaram para o véu e empurraram-no lentamente para trás da cabeça. Imaginei que enfim veria sua face aterradora, que talvez estivesse livrando uma boca monstruosa que sugaria minha alma e poria um fim naquilo tudo. Mas isso não aconteceu. Não ainda.

Ela usava uma máscara. Lisa, alva, ao mesmo tempo feliz, triste e inexpressiva. Eu não via olhos por trás do par de órbitas negras, mas sem dúvida podia senti-los. Era um olhar faminto, cobiçoso. Seus olhos eram tintos de sangue.

"...porém, me conhecem como a 'rainha da morte'. Soa familiar?"

A Ilha da Rainha da Morte foi o que me veio de imediato. A Ilha descrita como "o inferno na terra", onde Ikki treinou para se tornar o cavaleiro de Fênix.

"Pois bem. O nome da ilha que imagina não se deve a uma causa trivial..." – pareceu rir – "Eu sou a ilha. Ela pertence a mim."

Minha mente tentava conectar cada palavra, mas parecia ter parado de fazê-lo já nas primeiras cenas daquela sucessão de absurdos. Eu ouvia e concordava, mas nada era assimilado de fato. Então a Ilha da Rainha da Morte, o inferno na terra, onde a vivência era quase impossível, tinha esse nome porque pertencia à própria "Rainha da Morte" – ou, de alguma forma, era ela -, e não por qualquer outro motivo.

Preferi refletir sobre isso mais tarde, quando estivesse menos próximo de enlouquecer.

"Onde Fênix entra na estória, você se pergunta a seguir. Ele tem, digamos, um contrato comigo. Eu lhe concedo poder para que se vingue daqueles que arruinaram sua vida. Ele, por sua vez, usa desse poder para me trazer alimento."

Trazer alimento. Sem dúvida, algo animador: eu era a presa da estória. Em qualquer outra ocasião aquilo bastaria para que meu corpo reagisse, se libertasse do transe. Mas não agora. Desde o início mantive-me leviano e assim continuei naquele instante. Algo dizia que, caso contrário, estaria pondo em risco minha sanidade.

"Regozije-se por ter tomado conhecimento disso antes de morrer, cavaleiro. Agora se apresse, termine o ritual."

Ela estendeu as costas da mão enluvada à frente do meu rosto.

"Beije-a."

Como da primeira vez, continuei a olhá-la sem reação. E, da mesma forma que antes, uma força invisível encarregou-se de fazer com que eu cumprisse a ordem. Minha mão se ergueu sozinha e segurou a ponta dos seus dedos. Minha cabeça foi empurrada a um centímetro da mão enluvada.

Termine o ritual... era o ultimato. Eu beijaria sua mão e morreria, tinha certeza disso. Ela arrancaria a máscara e me devoraria, como faria uma fêmea louva-a-deus com seu parceiro.

"Não... isso não" - pensei alto.

Eu era um cavaleiro de Athena, estava entre os homens mais fortes do universo. Não podia morrer ali. Pouco importava se fosse enlouquecer ou não, eu tinha que reagir. Não fosse agora, nunca mais seria.

"NÃO" - berrei ante o esforço para combater aquela resistência sobre-humana. Consegui afastar um pouco a cabeça e puxei a mão com toda a força que pude reunir.

Ela guinchou, como se sentisse uma dor terrível, e seu berro, fazendo jus ao cenário em torno, soou como uma prega enferrujada.

Percebi que, quando puxei, trouxe também sua luva.

E aquilo que ficou não poderia ser uma mão.

"BEIJE MINHA MÃO, HUMANO."

Era uma garra enorme - muito maior que a luva que eu segurava -, com dedos compridos, grossos e podres. Não se distinguiam unhas e pele; cada dedo ia se afilando e terminava numa ponta afiada. Havia uma veia roxa pulsando continuamente onde antes eu beijaria.

Aquela visão pavorosa, tão próxima de mim, foi a gota d'água para que a situação se invertesse.

Pensei em meus amigos. Pensei nas pessoas que deveria proteger. Pensei que tinha que rever Christabel. Nada daquilo podia ser tirado de mim.

"NÃO VAI ESCAPAR." - Ela ergueu a mão intacta para retirar a máscara.

Então, a luz do holofote se intensificou. Ainda não sei como ou por que aconteceu, mas ela foi se expandindo, e era uma luz terna. A rainha da morte ergueu a cabeça e guinchou com sua garganta enferrujada, parecendo temer a morte tanto quanto eu temera. Recolheu a garra estendida e se afastou antes que pudesse mostrar sua verdadeira face - e agradeço aos deuses que não o tenha feito.

"*Termine o ritual*... **era o ultimato. Eu beijaria sua mão e morreria, tinha certeza disso. Ela arrancaria a máscara e me devoraria, como faria uma fêmea louva-a-deus com seu parceiro.**"

A luz ocupou todo o ringue e bloqueou minha visão. Mas meus olhos não doíam. Tudo ficou branco, quieto, e eu renunciei a todo medo que sentira.

Por fim, olhei para o alto e me entreguei ao silêncio.

IV - EPÍLOGO

Acordei num quarto de hospital. Fui informado que quinze dias haviam se passado desde o episódio no Coliseu. Perguntei o que acontecera em seguida; disseram que Seiya, Shiryu, Shun e Hyoga haviam ido atrás de Ikki – que roubara a armadura de Sagitário – e que tudo indicava que haviam tido sucesso. Que, naquele mesmo dia, Fênix abdicara do mal.

A luva branca estava ali, como um souvenir da minha viagem ao inferno. Ainda hoje a mantive comigo, mas não mostrei a ninguém – avaliei que quem não tivesse passado pelo que eu passei não poderia compreender.

Hoje, decidi me livrar dela. Voltei ao Coliseu e ali mesmo, no centro do ringue, ateei-lhe fogo. Talvez agora os vários pesadelos que tive desde aquele dia cessem.

Ainda não me encontrei com Fênix, e nem faço questão de encontrá-lo. Acredito que também para ele a rainha da morte seja algo a se esquecer.

Agora, recolho as cinzas daquele fragmento de irrealidade. Não pretendo jogá-las em qualquer lugar específico – não creio que a criatura que por pouco não me devorou merecesse isso –, apenas na lata de lixo mais próxima e fim.

Amanhã retornarei à Libéria, meu local de treinamento. O único lugar com pessoas que realmente se importam comigo.

Christabel costumava dizer que certos sonhos serviam para abrir nossos olhos, nos alertar sobre coisas que estão à nossa frente e não conseguimos enxergar. Meu pesadelo foi o melhor exemplo disso. Só encarando a morte de frente, pude perceber que aquele torneio que tanto almejava vencer – e que, diga-se, foi interrompido pela aparição de Fênix – não era muito se comparado aos meus amigos, aos que poderia proteger com meu poder.

Pela primeira vez vi-me consciente de ter um propósito, de estar munido de uma causa para o mundo. E tinha certeza: aquilo era mais importante que tudo.

FIM

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Nota: A obra Cavaleiros Do Zodíaco pertence exclusivamente a seu autor. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Hades A Saga dos Elíseos Vol. 3

Os Cavaleiros do Zodíaco
Hades
A Saga dos Elíseos
PlayArte Home Video
Toei Animation

PlayArte – R$ 39,90

O DESPERTAR DO MITO

Seiya recebe a sua Armadura Divina e depois de derrotar Thanatos, o Deus da Morte, parte em direção ao templo onde Atena está presa. O Deus do Sono, Hypnos, tenta impedi-lo, mas Seiya é ajudado por Ikki de Fênix e pelos outros Cavaleiros de Bronze. Praticamente todo sangue da Deusa já foi sugado pelo vaso. Seiya tenta libertá-la, mas surge o espírito de Hades explicando que Atena está morrendo e não há nada que ele possa fazer. O Grande Eclipse está quase completo e os outros Cavaleiros de Bronze estão preocupados. Muitos desastres começam a acontecer na Terra. Shun, Ikki, Hyoga e Shiryu também receberam as suas Armaduras Divinas, mas Hades desperta por completo e está determinado a acabar com toda a humanidade. Um dos Cavaleiros consegue entregar a Armadura de Atena para Saori, mas acaba se sacrificando em seguida. Os dois deuses iniciam a luta que será a mais difícil batalha de suas vidas. Será que Atena conseguirá matar Hades e livrar o mundo de sua maldade?

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
TÍTULO ORIGINAL: SAINT SEIYA: THE HADES CHAPTER ELYSION
PAÍS/ANO DE PRODUÇÃO: JAPÃO/2008
DIRETOR: Tomoharu Katsumata
REGIÃO: 4
DURAÇÃO: Aprox.48 min.
FORMATO: 4x3 Fullscreen
IDIOMA: Japonês Dolby Digital 2.0, Português Dolby Digital 2.0
LEGENDAS: Português e Sem Legenda
EPISÓDIOS: O Despertar do Mito / O Mundo onde a Luz Transborda
EXTRAS: Abertura e Encerramento

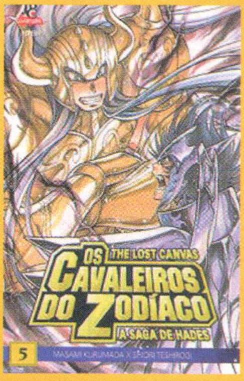
Animê e Mangá
Biblioteca básica

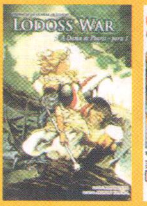
www.comix.com.br

TOP 5 (MANGÁ)

Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

1º) NARUTO
2º) Death Note
3º) Bleach
4º) Gantz
5º) Grimms Mangá





01
Full Metal Panic!

LANÇAMENTOS

Utena nº1e 2 R$ 5,90(cada)
Onegai Twins nº1 e 2 R$ 6,90 (cada)
Kare First Love nº1
Colégio Ouran Host Club nº1 R$ 9,90
Lodoss War-A Dama de Pharis Vol.1 R$ 15,90
Ooru nº 1 e 2 R$ 12,90 (cada)
Homuluncus nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Full Metal Panic! Sigma nº1 R$ 9,90
Black Lagoon nº1 R$ 9,90
Sunadokei nº1 R$ 9,90
Galism nº1e 2 R$ 9,90 (cada)
Seton nº 1 de 3 R$ 15,90

NOVIDADES

Naruto nº1 e 15 R$ 9,90 (cada)
Death Note nº1 ao 12 R$ 10,90 (cada)
Bleach nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Giantz nº1 e 12 R$ 9,90 (cada)
Delivery Service Of Corpse nº1 e 2 R$ 12,90(cada)
Hunter X Hunter nº1 ao 7 R$ 10,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 6 R$ 10,90 (cada)
Tarot Café nº1 ao 6 R$ 10,00 (cada)
Conde Cain nº1 ao 9 R$ 9,50(cada)
Kil-Dong nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Gravitation nº1 ao 12 R$ 10,95 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 32 R$ 6,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 12 R$ 12,90 (cada)
Monster nº1 ao 10 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Yu-Gi-OH nº1 ao 19 R$ 10,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 ao 17** R$ 6,90 (cada)
XXX Holic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) **e nº 11 e 12** R$ 6,90 (cada)
Negima nº1 a 20 R$ 5,90 (cada) **e Nº21 ao 23** R$ 6,90 (cada)
Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) **nº26 ao 38** R$ 5,90 (cada)
Berserk nº1 ao 38 R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Vampire Knights Nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
.Hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
1945 R$ 14,00
Blood –The Last Vampire (Ed. Unica) R$ 9,90
Estranho Mundo de Jack – Mangá (ed. Única) R$ 14,90
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Nekomagin (Edição Especial) R$ 24,90
Panorama do Inferno R$ 12,00
Love Hina Infinity R$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) **(Só para Adultos)**
Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)
Grimms Mangá (Ed. Única) R$ 11,90
Princess Princess nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) **e nº5 ao 12** R$ 6,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e **nº11** R$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Karekano nº1 ao 12 R$ 9,50 (cada) **e nº13 ao 21** R$ 9,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Cowa! (Akira Toriyama, ed. Única) R$ 14,90
Sócrates in Love (Ed. Única) R$ 19,90
Zettai Kareshi – O Namorado Perfeito nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Paradise Kiss nº1 e 5 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War – A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50(cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
Samurai Executor nº1 ao 8 R$ 14,90 (cada)
Samurai Girl nº1 e 12 R$ 5,90 (cada)
Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) **e nº43 ao 45** R$ 6,90 (Só para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) **(Só para Adultos)**
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
Samurai X nº 1 a 4, 6 e 9 ao 34 R$ 2,90 (cada) **nº 35 ao 48** R$ 3,90 (cada) **nº 49 ao 56** R$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R$ 4,50
Love Hina nº1 e 3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) **nº17 e 20 ao 27** R$ 3,90 (cada)
Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) **nº19 ao 24** R$ 3,90 (cada) **nº 25 ao 30** R$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) **nº50 ao 64** R$ 4,90 (cada)
Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº1 ao 4 e 6 R$ 3,50 (cada) **nº7 ao 12** R$ 3,90 (cada) **nº13 ao 30** R$ 4,50 (cada) **nº 31 ao 94** R$ 4,90 (cada) **nº 95 ao 104** R$ 6,90(cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao 8** R$ 3,90 (cada)
YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) **nº 5 ao7 e nº10 ao 14** R$ 3,90 (cada) **nº 15 ao 38** R$ 4,90 (cada)
Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) **nº 16** R$ 5,90
Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) **nº5 ao 7** R$ 4,50 (cada) **nº8 ao 11** R$ 4,90 (cada) **nº12 ao 24** R$ 5,50 (cada) **nº25 e 26** R$ 5,90 (cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) **nº7 ao 14** R$ 5,20 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) **nº30 ao 51** R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) **nº22 ao 25** R$ 4,50 (cada) **nº26 ao 48** R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº10 ao 36** R$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) **nº 29 ao 34** R$ 5,90 (cada) **nº35 ao 38** R$ 6,90 (cada)
Chonchu nº 1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
One Piece nº 1 ao 9 R$ 4,50 (cada) **nº 10 ao 38** R$ 5,20 (cada) **nº 39 ao 60** R$ 5,90 (cada) **nº61 ao 68** R$ 6,30 (cada)
Éden nº 2 ao 7 R$ 3,90 (cada) **nº 8 ao 11** R$ 4,50 (cada) **nº 12 e 14** R$ 4,90 (cada) **nº 15 ao 20** R$ 5,50 (cada) **nº21 e 22** R$ 5,90 (cada)
Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers nº 1 ao 7 R$ 4,90 (cada) **nº 8 e 17** R$ 5,50 (cada)
Ragnarök nº 3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) **nº 13 ao 16** R$ 5,30 (cada) **nº 17 ao 18** R$ 6,30 (cada) **nº 19 e 20** R$ 6,90(cada)
Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) **nº 12 ao 40** R$ 6,30 (cada) **nº 41 ao 44** R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Jornada ao Oeste R$ 42,90
Samurai das Tesouras R$ 39,00
Estratégia Samurai – Como Vencer Desafios Usando Sua Força Interior R$ 32,90
Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
Tokyo Girls R$ 49,90
Gestos Japoneses R$ 19,90
Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol. 1, 2 e 3 R$ 14,90(cada)
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2 R$ 29,00
Sudoku & Mangá R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R$ 23,50
Nausicaa Vol. 1 ao 4 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
Mulheres Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 33,00
Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
Vampiro que Ri R$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) **nº 8 ao 14** R$ 27,50 (cada)
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios Vol.2 R$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R$ 13,90 (cada)

DVDs

Akira Edição Especial (LATA) R$ 59,90
Appleseed Ex Machina R$ 29,90
Páprica R$ 29,90
Tekkonkinkreet – (Baseado no Mangá "Preto e Branco") R$ 32,00
Box Naruto 1 (Episódio Vols.1 ao 5) R$ 139,90
Naruto Vols.1 ao 5 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 2 (Episódio Vols.6 ao 10) R$ 139,90
Naruto Vols.6 ao 10 R$ 42,90 (cada)
Box Naruto 3 (Episódio Vols.11 ao 15) R$ 139,90
Naruto Vols.11 ao 15 R$ 42,90 (cada)
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Inferno (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 139,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades-Inferno Vols. 1 ao 4 R$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Santuário (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades – Santuário Vols. 1 ao 4 R$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R$ 38,90 (cada)
YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13 R$ 38,90(cada)
YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R$ 139,90
YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R$ 99,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 7 ao 9) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 9 R$ 29,90(cada)
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Super Campeões Vol. 1 ao 6 R$ 14,90(cada)
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 149,90 R$ 1 R$ 149,90
Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 149,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 49,90
Viewtfull Joe vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 19,90
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionaria R$ 24,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Sakura Card Captors-A Carta Selada R$ 12,90.
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)
Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

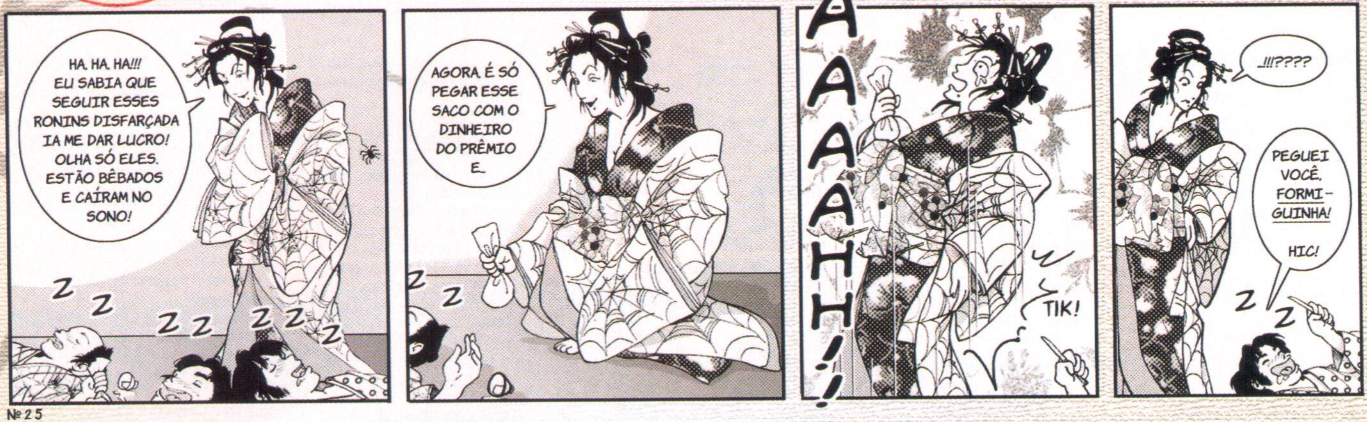
Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins - São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

RONINS

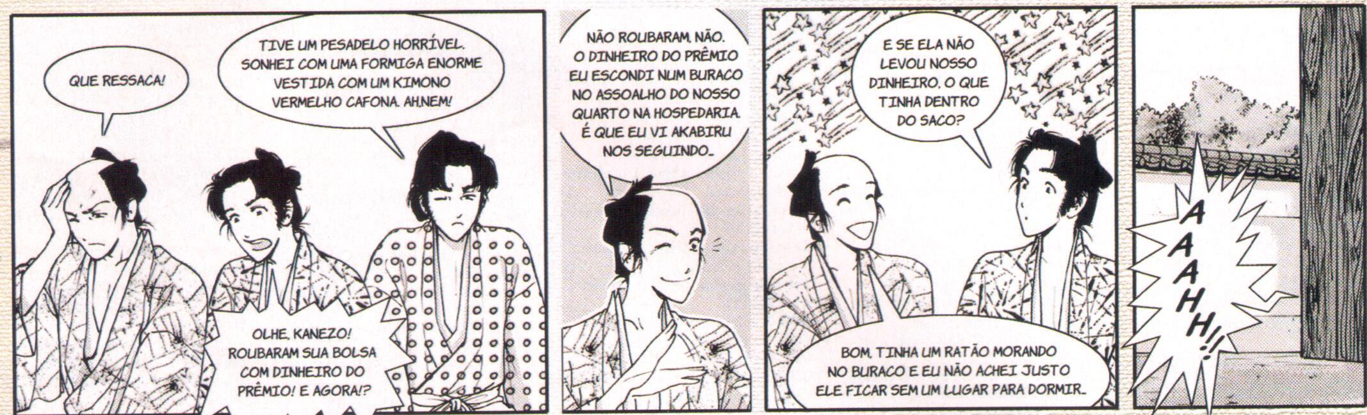
Studio Seasons

Numa última tentativa de se dar bem, Akabiru dá um golpe em nossos bêbados heróis e em seguida chegam duas notícias: a audiência com Hakora Shigi e o duelo com Ojisan Fugu!



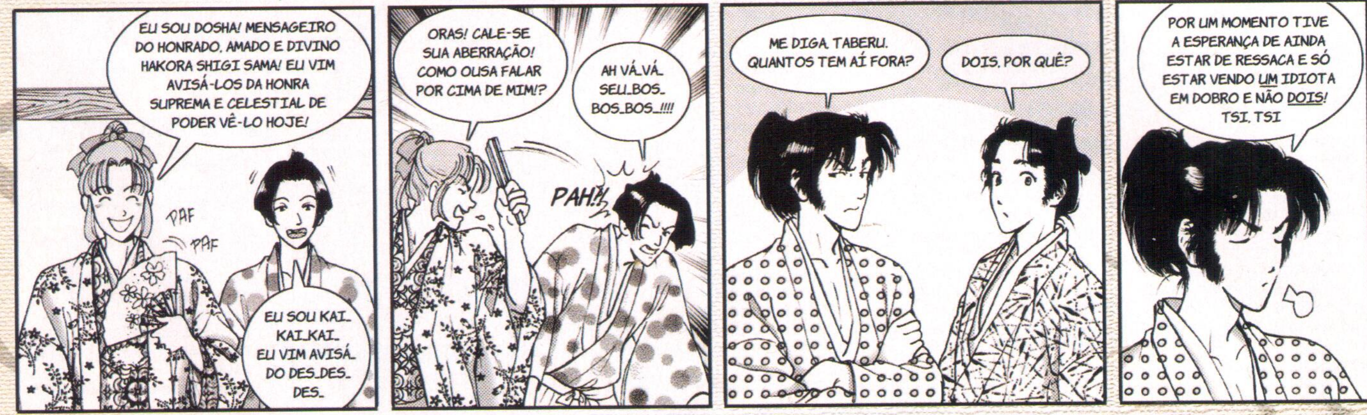
HA, HA, HA!!! EU SABIA QUE SEGUIR ESSES RONINS DISFARÇADA IA ME DAR LUCRO! OLHA SÓ ELES. ESTÃO BÊBADOS E CAÍRAM NO SONO!
Z Z Z Z Z Z Z
AGORA É SÓ PEGAR ESSE SACO COM O DINHEIRO DO PRÊMIO E...
Z Z
AAAAAHH!!
TIK!
...!!!????
PEGUEI VOCÊ, FORMIGUINHA!
HIC!
Z Z

Nº25



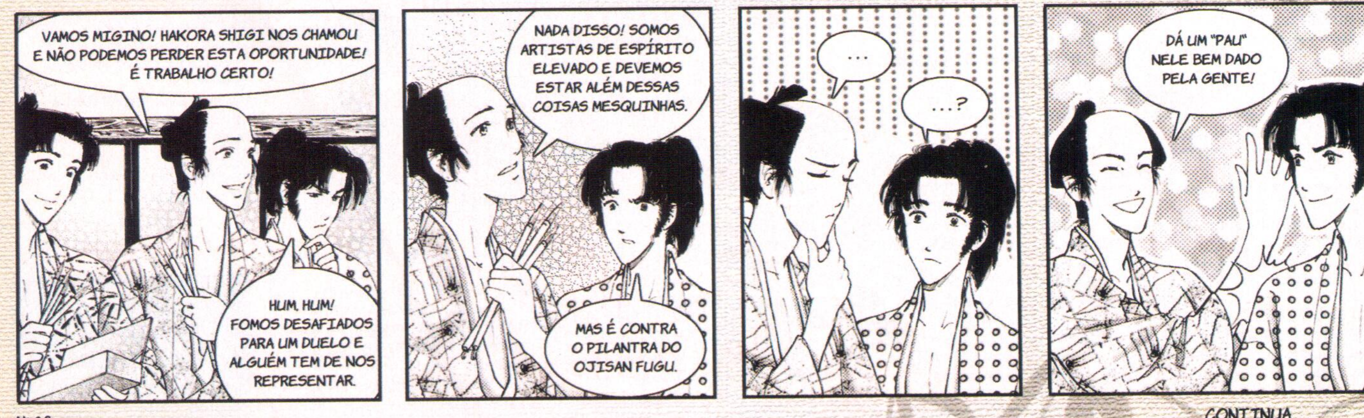
QUE RESSACA!
TIVE UM PESADELO HORRÍVEL. SONHEI COM UMA FORMIGA ENORME VESTIDA COM UM KIMONO VERMELHO CAFONA. AH, NEM!
OLHE, KANEZO! ROUBARAM SUA BOLSA COM DINHEIRO DO PRÊMIO! E AGORA!?
NÃO ROUBARAM, NÃO. O DINHEIRO DO PRÊMIO EU ESCONDI NUM BURACO NO ASSOALHO DO NOSSO QUARTO NA HOSPEDARIA. É QUE EU VI AKABIRU NOS SEGUINDO...
E SE ELA NÃO LEVOU NOSSO DINHEIRO, O QUE TINHA DENTRO DO SACO?
BOM, TINHA UM RATÃO MORANDO NO BURACO E EU NÃO ACHEI JUSTO ELE FICAR SEM UM LUGAR PARA DORMIR...
AAAHH!!

Nº26



EU SOU DOSHA! MENSAGEIRO DO HONRADO, AMADO E DIVINO HAKORA SHIGI SAMA! EU VIM AVISÁ-LOS DA HONRA SUPREMA E CELESTIAL DE PODER VÊ-LO HOJE!
PAF PAF
EU SOU KAI... KAI...KAI... EU VIM AVISÁ... DO DES...DES... DES...
ORAS! CALE-SE SUA ABERRAÇÃO! COMO OUSA FALAR POR CIMA DE MIM!?
AH VÁ...VÁ... SEU...BOS... BOS...BOS...!!!!
PAH!!
ME DIGA, TABERU. QUANTOS TEM AÍ FORA?
DOIS, POR QUÊ?
POR UM MOMENTO TIVE A ESPERANÇA DE AINDA ESTAR DE RESSACA E SÓ ESTAR VENDO UM IDIOTA EM DOBRO E NÃO DOIS! TSI, TSI

Nº27



VAMOS MIGINO! HAKORA SHIGI NOS CHAMOU E NÃO PODEMOS PERDER ESTA OPORTUNIDADE! É TRABALHO CERTO!
HUM, HUM! FOMOS DESAFIADOS PARA UM DUELO E ALGUÉM TEM DE NOS REPRESENTAR.
NADA DISSO! SOMOS ARTISTAS DE ESPÍRITO ELEVADO E DEVEMOS ESTAR ALÉM DESSAS COISAS MESQUINHAS.
MAS É CONTRA O PILANTRA DO OJISAN FUGU.
...
...?
DÁ UM "PAU" NELE BEM DADO PELA GENTE!

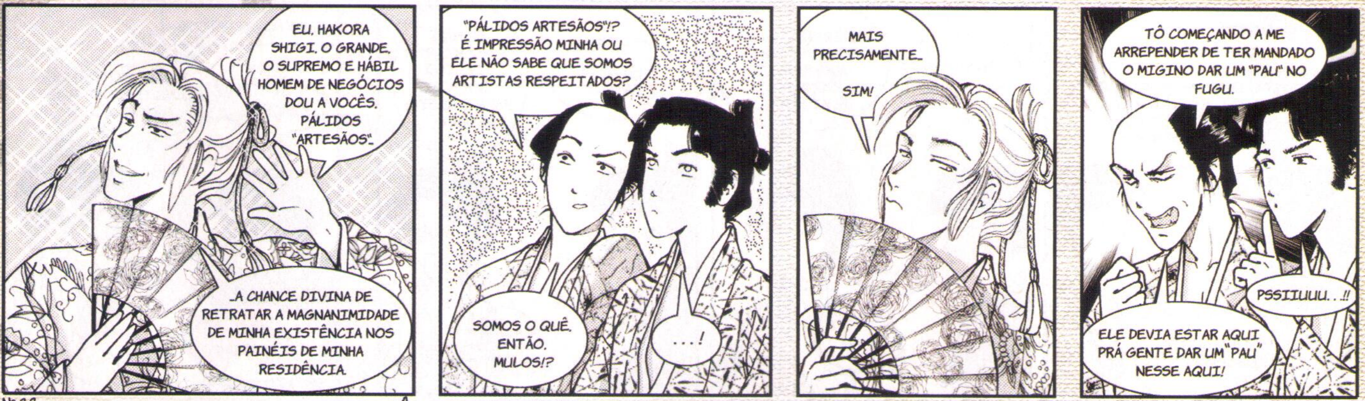
Nº28

CONTINUA...

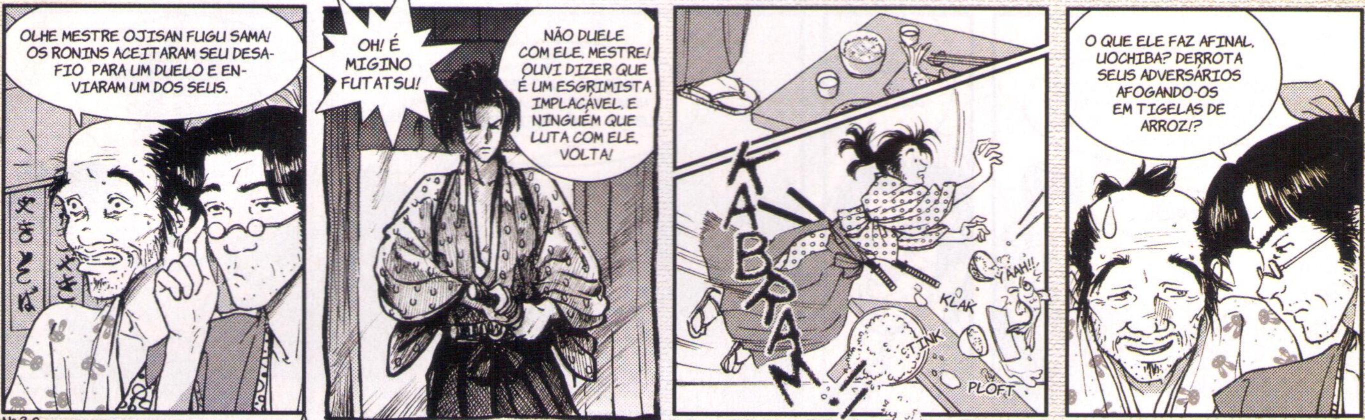
© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

RONINS
Studio Seasons

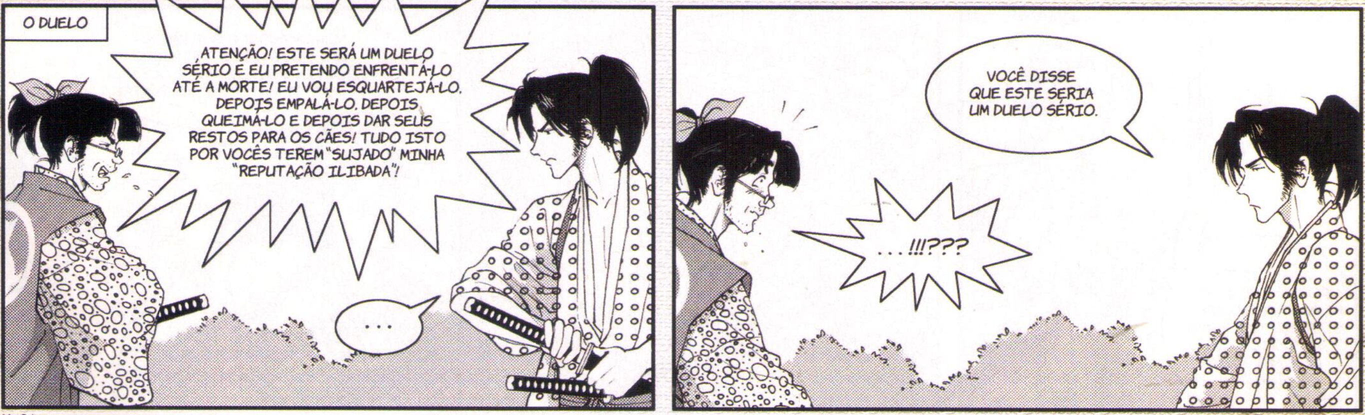
Enquanto Kanezo e Taberu se encontram com o enjoadíssimo Hakora Shigi, Migino Futatsu se põem a disposição para um duelo mortal com Ojisan Fugu.


EU, HAKORA SHIGI, O GRANDE, O SUPREMO E HÁBIL HOMEM DE NEGÓCIOS DOU A VOCÊS, PÁLIDOS "ARTESÃOS"...
...A CHANCE DIVINA DE RETRATAR A MAGNANIMIDADE DE MINHA EXISTÊNCIA NOS PAINÉIS DE MINHA RESIDÊNCIA.
"PÁLIDOS ARTESÃOS"!? É IMPRESSÃO MINHA OU ELE NÃO SABE QUE SOMOS ARTISTAS RESPEITADOS?
SOMOS O QUÊ, ENTÃO, MULOS!?
...!
MAIS PRECISAMENTE...
SIM!
TÔ COMEÇANDO A ME ARREPENDER DE TER MANDADO O MIGINO DAR UM "PALI" NO FUGU.
PSSIIUUU...!!
ELE DEVIA ESTAR AQUI PRÁ GENTE DAR UM "PALI" NESSE AQUI!

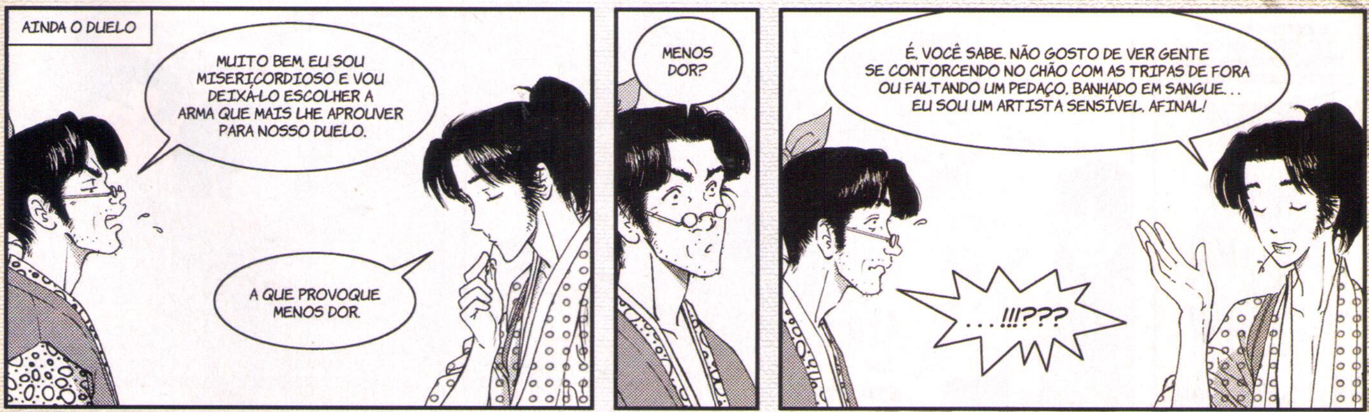
Nº 29


OLHE MESTRE OJISAN FUGU SAMA! OS RONINS ACEITARAM SEU DESAFIO PARA UM DUELO E ENVIARAM UM DOS SEUS.
OH! É MIGINO FUTATSU!
NÃO DUELE COM ELE, MESTRE! OUVI DIZER QUE É UM ESGRIMISTA IMPLACÁVEL E NINGUÉM QUE LUTA COM ELE VOLTA!
KABRAM!!
YAAH!!
KLAK
TINK
PLOFT
O QUE ELE FAZ AFINAL, UOCHIBA? DERROTA SEUS ADVERSÁRIOS AFOGANDO-OS EM TIGELAS DE ARROZ!?

Nº 30


O DUELO
ATENÇÃO! ESTE SERÁ UM DUELO SÉRIO E EU PRETENDO ENFRENTÁ-LO ATÉ A MORTE! EU VOU ESQUARTEJÁ-LO, DEPOIS EMPALÁ-LO, DEPOIS QUEIMÁ-LO E DEPOIS DAR SEUS RESTOS PARA OS CÃES! TUDO ISTO POR VOCÊS TEREM "SUJADO" MINHA "REPUTAÇÃO ILIBADA"!
...
VOCÊ DISSE QUE ESTE SERIA UM DUELO SÉRIO.
...!!!???

Nº 31


AINDA O DUELO
MUITO BEM, EU SOU MISERICORDIOSO E VOU DEIXÁ-LO ESCOLHER A ARMA QUE MAIS LHE APROUVER PARA NOSSO DUELO.
A QUE PROVOQUE MENOS DOR.
MENOS DOR?
É, VOCÊ SABE, NÃO GOSTO DE VER GENTE SE CONTORCENDO NO CHÃO COM AS TRIPAS DE FORA OU FALTANDO UM PEDAÇO, BANHADO EM SANGUE... EU SOU UM ARTISTA SENSÍVEL, AFINAL!
...!!!???

Nº 32

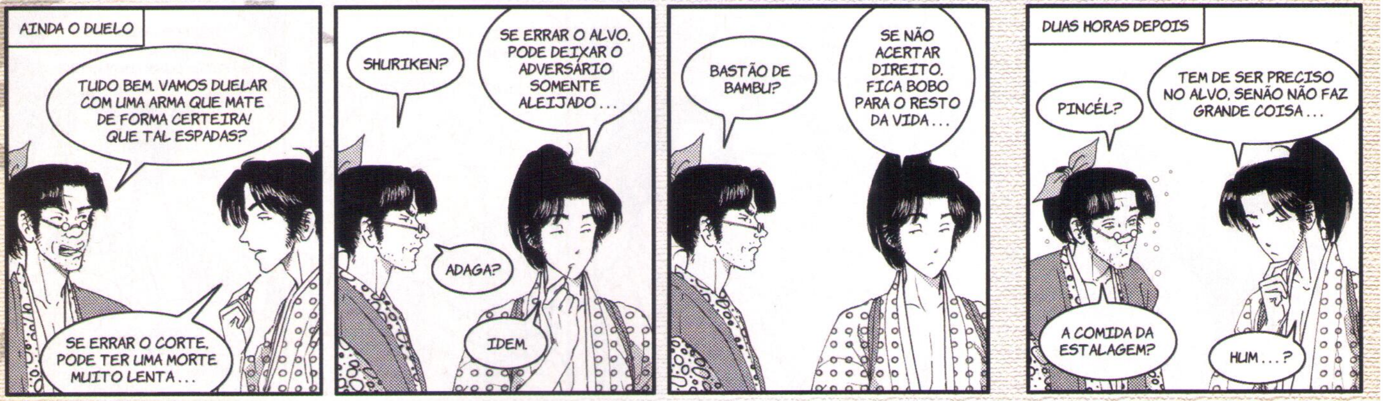
CONTINUA...

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

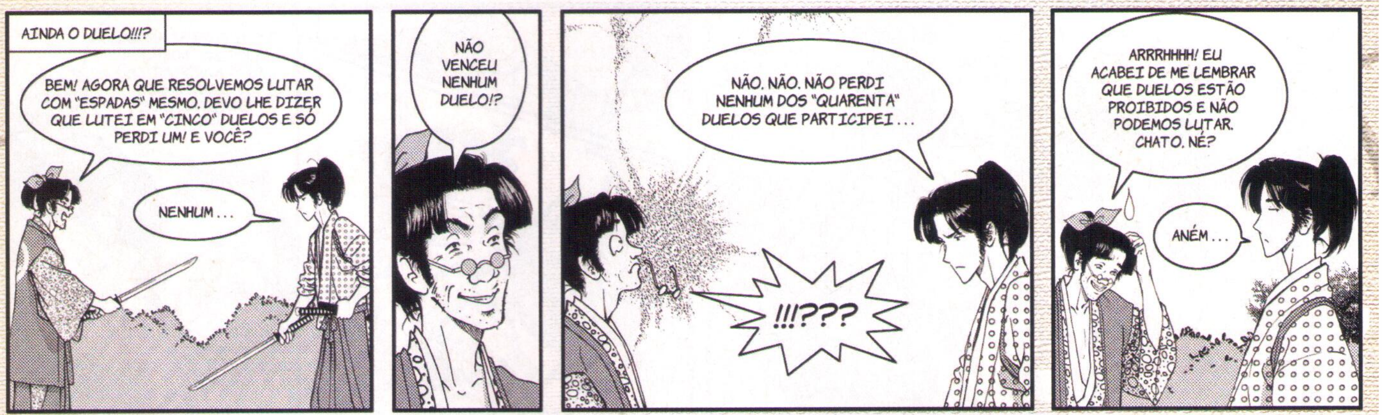
RONINS

Studio Seasons

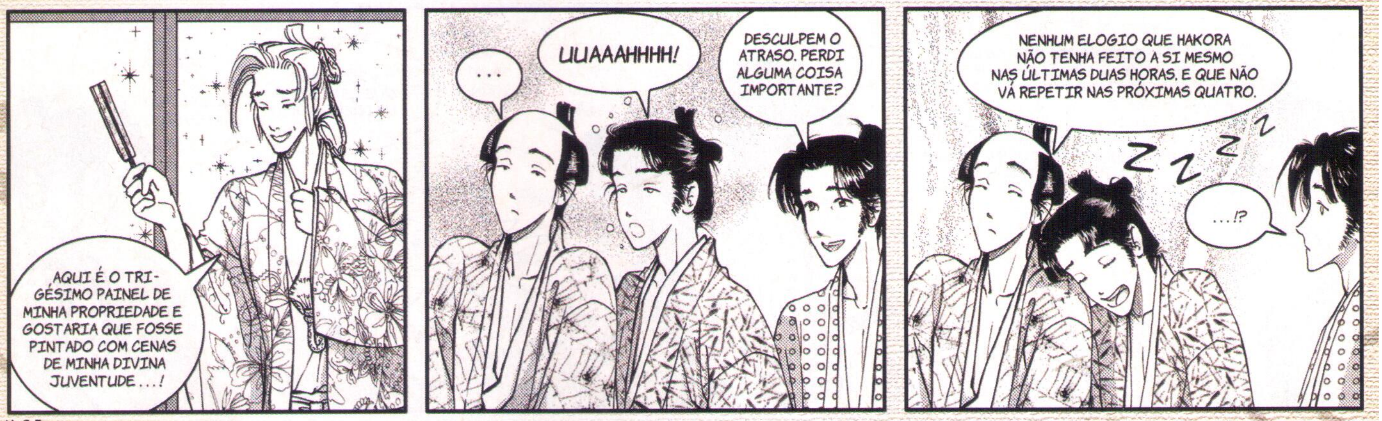
Depois do esfalfante duelo com Ojisan Fugu, Migino finalmente consegue se reunir com os outros a tempo de presenciar a grande obra-prima de Hakora Shigi!


AINDA O DUELO
TUDO BEM. VAMOS DUELAR COM UMA ARMA QUE MATE DE FORMA CERTEIRA! QUE TAL ESPADAS?
SE ERRAR O CORTE, PODE TER UMA MORTE MUITO LENTA . . .
SHURIKEN?
SE ERRAR O ALVO, PODE DEIXAR O ADVERSÁRIO SOMENTE ALEIJADO . . .
ADAGA?
IDEM.
BASTÃO DE BAMBU?
SE NÃO ACERTAR DIREITO, FICA BOBO PARA O RESTO DA VIDA . . .
DUAS HORAS DEPOIS
PINCÉL?
TEM DE SER PRECISO NO ALVO, SENÃO NÃO FAZ GRANDE COISA . . .
A COMIDA DA ESTALAGEM?
HUM . . . ?

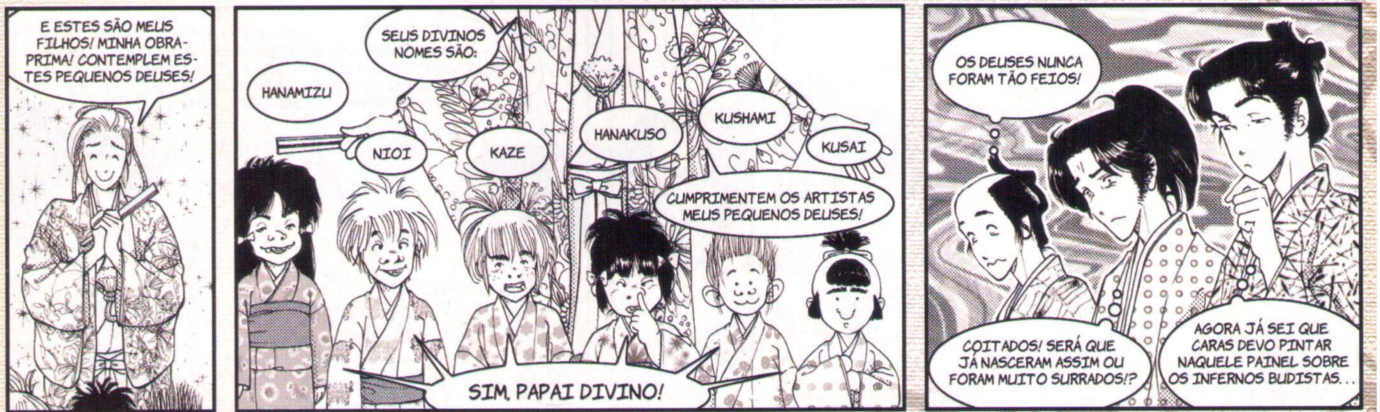
Nº 33


AINDA O DUELO!!!?
BEM! AGORA QUE RESOLVEMOS LUTAR COM "ESPADAS" MESMO, DEVO LHE DIZER QUE LUTEI EM "CINCO" DUELOS E SÓ PERDI UM! E VOCÊ?
NENHUM . . .
NÃO VENCEU NENHUM DUELO!?
NÃO, NÃO, NÃO PERDI NENHUM DOS "QUARENTA" DUELOS QUE PARTICIPEI . . .
!!!???
ARRRHHHH! EU ACABEI DE ME LEMBRAR QUE DUELOS ESTÃO PROIBIDOS E NÃO PODEMOS LUTAR. CHATO, NÉ?
ANÉM . . .

Nº 34


AQUI É O TRIGÉSIMO PAINEL DE MINHA PROPRIEDADE E GOSTARIA QUE FOSSE PINTADO COM CENAS DE MINHA DIVINA JUVENTUDE . . . !
. . .
UUAAAHHHH!
DESCULPEM O ATRASO. PERDI ALGUMA COISA IMPORTANTE?
NENHUM ELOGIO QUE HAKORA NÃO TENHA FEITO A SI MESMO NAS ÚLTIMAS DUAS HORAS, E QUE NÃO VÁ REPETIR NAS PRÓXIMAS QUATRO.
Z Z Z Z Z
. . . !?

Nº 35


E ESTES SÃO MEUS FILHOS! MINHA OBRA-PRIMA! CONTEMPLEM ESTES PEQUENOS DEUSES!
SEUS DIVINOS NOMES SÃO:
HANAMIZU
NIOI
KAZE
HANAKUSO
KUSHAMI
KUSAI
CUMPRIMENTEM OS ARTISTAS MEUS PEQUENOS DEUSES!
SIM, PAPAI DIVINO!
OS DEUSES NUNCA FORAM TÃO FEIOS!
COITADOS! SERÁ QUE JÁ NASCERAM ASSIM OU FORAM MUITO SURRADOS!?
AGORA JÁ SEI QUE CARAS DEVO PINTAR NAQUELE PAINEL SOBRE OS INFERNOS BUDISTAS . . .

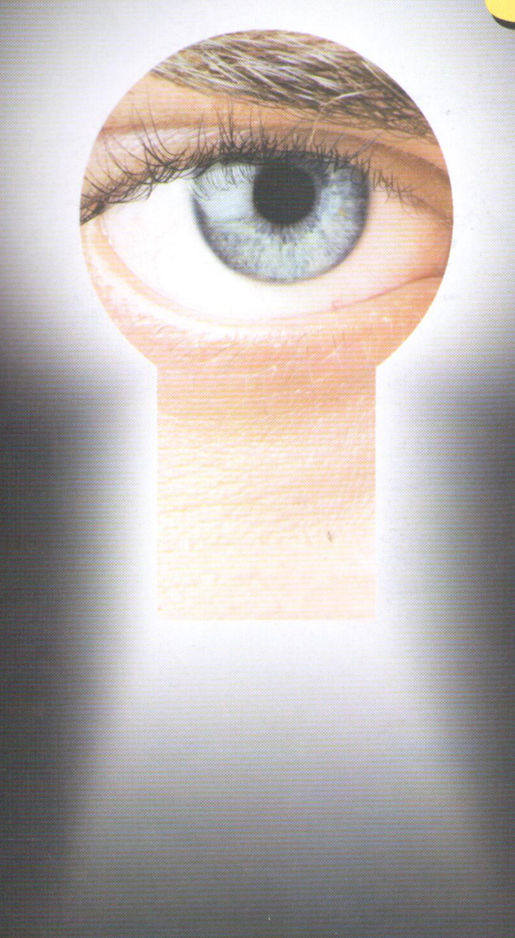
Nº 36

CONTINUA . . .

© 2008 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

Desvende os mistérios de suas séries e filmes favoritos na

Revista
CRASH



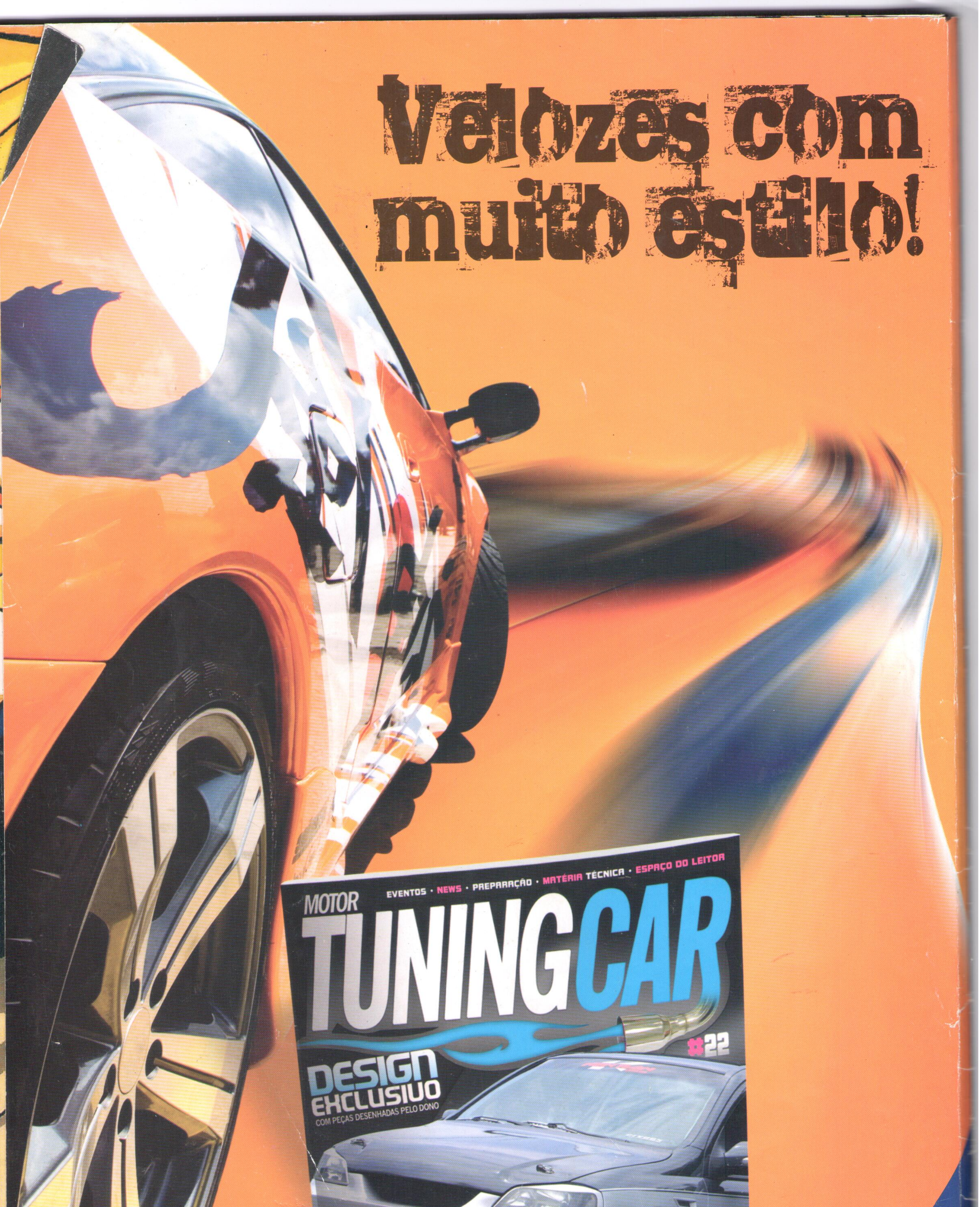
A diferença está no conteúdo completo da REVISTA CRASH que traz muita informação e diversas curiosidades sobre as séries, filmes e animações que são sucesso!

100
Guia de Episódios
UGLY BETTY
Séries de TV ▸ Animação ▸ Quadrinhos ▸ Cinema
CRASH
TRÊS ESPIÃS DEMAIS
cesso entre as
scentes
NAS BANCAS!
TANTES
nos do
ção
NA TEIA DO ARANHA
Um especial sobre
o Homem-Aranha
ESPECIAL PERSONAGENS • EPISÓDIOS • CURIO

EDITORA
escaLa

A Revista para quem é fã de verdade

Pelo www.escala.com.br ou (11) 3855-1000


Velozes com
muito estilo!
EVENTOS · NEWS · PREPARAÇÃO · MATÉRIA TÉCNICA · ESPAÇO DO LEITOR
MOTOR
TUNINGCAR
#22
DESIGN
EXCLUSIVO
COM PEÇAS DESENHADAS PELO DONO
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000
EDITORA
escala